37 БРОЙ 11, НОЕМВРИ 2003, цена 5 лв.

пръв поглед: Knights of Honor (родно производство)

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ С DVD

4,7 ГИГАБАЙТ
WORMS 3D демо
- демо игри програми
- цели игри актуализации
DVD-видео от "Александра Фил...

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD VIDEO, PlayStation 2, XBOX

тема на броя

THE LORD OF THE RINGS

ЗА И СЛЕД КРАЯ НА ТРИЛОГИЯТА

- превю на стратегията LOTR: War of the Ring
- бъдещите игри с героите на Дж. Р. Р. Толкин
- дема на игрите LOTR: RotK и LOTR: WotR
- превю на филма LOTR: The Return of the King + чисто нов трейлър (2:45 мин.) с непоказвани сцени

тестове

HALO Combat Evolved

- Yager
- Chrome
- NHL 2004
- Homeworld 2
- UFO Aftermath
- Freedom Fighters

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

ТЕСТ

Достатъчно ли е една игра да съчетава качествата на шутърите с тези на космическите екшъни, за да оцелее сред конкурентните заглавия в пренаситения жанр?

ТЕСТ

INDYCAR SERIES

EXPANSION PACK COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO:HOUR

ТЕСТ

Струва ли нещо разширението на миналогодишната стратегия или традициите на Westwood са изчезнали заедно с името на някога славната компания?



ISSN 1311982-6

в броя още

MoH: Breakthrough | No Man's Land

Conflict: Desert Storm 2 | AoM: Titans

Runaway: A Road Adventure | Rugby 2004

Chrome



Лъсни бластера до блясък. Време е за екшън.

стр. 30

Halo: Combat Evolved



Заслужаваше ли си чакането?

стр. 22

Mace Griffin: Bounty Hunter



Поредният порт на конзолен шутър

стр. 26

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

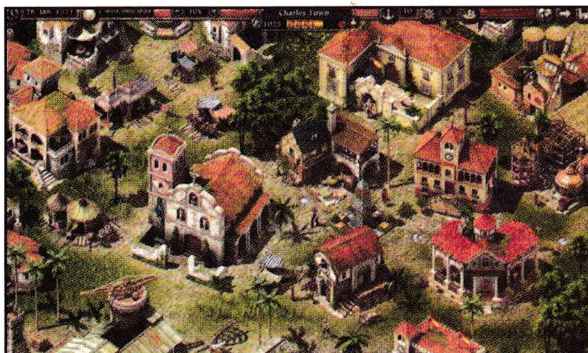
Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Радостина Горова, тел. 089493567

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Port Royale 2



Take 2 публикуваха първи сведения за наследника на хитовата стратегия Port Royale. Във втората част вече ще можете да основавате собствени градове. Освен това са предвидени радикални подобрения на интерфейса, който бе една от слабостите на оригиналната игра. Естествено графиката също е преработена из основи. Port Royale 2 се очаква през второто тримесечие на 2004 г.

Deus Ex 2 чак догодина

Eidos съобщиха, че Deus Ex 2 няма да излезе до края на годината. Като нова дата е посочено първото тримесечие на 2004 г.

UT 2004 на 5 диска!

Според последните информации от Epic новото издание на Unreal Tournament ще се разпространява на 5 диска. За момента от Epic все още не са решили, дали ще предлагат на геймърите и DVD-версия на играта.

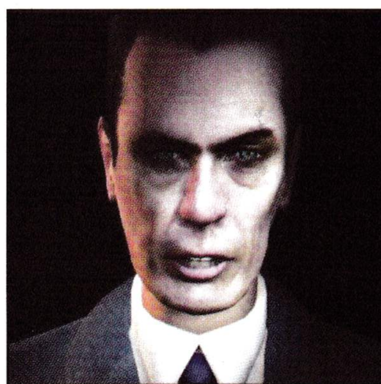
Take 2 съдени за GTA

Take 2 са дадени под съд в САЩ от семейството на мъж, който е бил застрелян от тийнейджъри преди няколко месеца. Според семейството на загиналия, младежите са се вдъхновили от поредицата Grand Theft Auto и са започнали да стрелят с пушки по преминаващи автомобили. В една от колите е бил и загиналият мъж. Искът срещу компанията е на стойност 100 милиона долара. Ако съдът реши, че Take 2 са виновни, това с почти 100% сигурност ще означава фалит за тях.

Хемимонт правят продължение на "Келтски крале"

"Хемимонт" официално съобщиха, че вече работят по продължението на техния хит "Келтски крале". То ще се нарича "Пунически войни" и както може да се очаква, в него ще можете да нападате Рим с армията на Ханибал или пък да атакувате могъщия Картаген. "Пунически войни" ще разшири геймплея на "Келтски Крале", като вече ще имате на разположение 4 раси (новите са иберийци и картагенци). Освен това играта ще предлага доста подобрен интерфейс, изцяло нова музика и звукови ефекти и много други екстри.

Source-ът на Half-Life 2 изтече в Интернет!

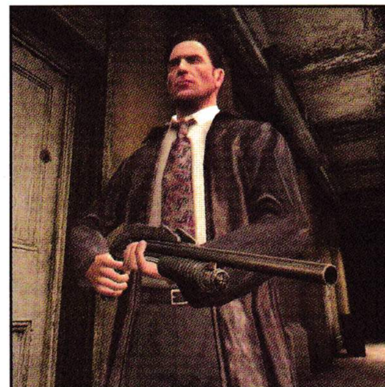


Това потвърдиха в началото на октомври Valve. Според тях гафът е станал след хакерска атака срещу офиса на фирмата. Дали изтеклата информация е полезна за нещо е тема на друг разговор. Факт е обаче, че дори компания като Valve явно не може да се опази напълно от находчиви хакери. Иначе Half-Life 2 ще се появи официално към края на годината.

Anno 1503 бие рекорди при мобилните телефони

Стратегията Anno 1503, която наскоро се появи и за мобилни телефони, поддържащи Java, е найголемият хит в света на мобилните развлечения. Само за 1 месец над 30 000 потребители са купили играта на територията на Германия, което е невиждан до момента успех за GSM-игра.

Max Payne 2 на 2 и 3 CD



Remedy обявиха, че Max Payne 2 ще се разпространява на 2 диска. Това обаче ще е само в САЩ. Европейската версия ще е на три диска, защото ще съдържа и локализирани варианти за някои страни. Във всички случай инсталацията на играта ще е 1.7 гигабайта.

Half-Life 2 Special Edition

Half-Life 2 не се появи на предварително обявената дата 30 септември, но това като че ли не бе голяма изненада. Все пак Microsoft явно взеха мерки да не опропастят продажбите на Halo за PC и са "убедили" Valve да поотложат тяхното заглавие. Друга интересна новост около Half-Life 2 е, че играта ще се предлага в трети вариант. Първият ще съдържа само соловата кампания и няма да позволява пускане на MODs. Вторият ще има солова и мрежова част + поддръжка на MODs, а третият ще има всичко от втория с допълнителни все още неуточнени екстри. Вариант 1 и 2 ще се предлагат през системата Steam, докато вариант 3 ще излезе на DVD-ROM. Особено измамени се чувстваха закупилите новия Radeon XT, които трябваше да получат заедно с видеокартата и Half-Life 2. Вместо това в кутиите на ATI има само ваучер, с който можете да получите играта, "когато е готова".

Война в Quake 4

Действието на четвъртия Quake ще е свързано с война между човечеството и познатите ни от Quake II Строгоси. Освен това от ID потвърдиха, че в Quake 4 ще има превозни средства, както и невероятен изкуствен интелект. Все още обаче няма и намек за дата на излизане на играта.

The Lord of the Rings: The Return of the King

Играта преварва трета серия на филма

■ Electronic Arts/EA Redwood Shores ■ www.ea.com ■ Action-Adventure ■ TRD: ноември 2003

Компютърните фенове на "Властелинът на пръстените" бяха подминати миналата година с "Two Towers", която излезе само за конзоли. Сега EA Games се реваншират за тази несправедливост и още следващия месец ще можем да се насладим на играта по "Завръщането на краля", която ще се появи месец преди премиерата на филма и ще съдържа много оригинални клипове от дългоочаквания завършек на трилогията на Питър Джаксън. Очаква ви импозантна графика, прекрасно анимирани персонажи, оригиналният саундтрак, изключително динамичен геймплей, напомнящ за обновен вариант на класиката Golden Axe и неповторимата атмосфера от кино-оригинала. Какво повече може да желае един истински Ring-почитател?!





Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Return of the King (ROTK) е разделена на три части, които, както филма, проследяват приключенията на главните герои. Всяко ниво (общо 12) ще можете да изберете един от предоставените за избор игрални персонажи. Всеки от тях притежава определени предимства и недостатъци. В първа част ще можете да вършеете из Средна земя с непобедимото трио Арагорн (балансиран боец с меч), Леголас (подвижен стрелец с лък) и Гимли (бавен, но могъщ брадвар). В средата на играта ще управлявате магьосника Гандалф, най-универсалния герой, който е еднакво умел както в близкия бой, така и в унищожителните заклинания. Във финалните етапи на ваше разположение са хобитите Сам и Фродо, които си имат проблеми с шизофреничния Ам-Гъл/Смеагол. Двамината съвсем естествено няма да разчитат толкова на сурова сила и директни конфронтации, колкото останалите, а основно ще се прокрадват край оркските отряди и ще се възползват оптимално от обстановката. За истинските маниаци има и трима скрити персонажи, които можете да "отключите" при определени условия.

Играта се отличава с невероятно мазен и плавен моушън кепчъринг (при направата са участвали оригиналните актьори и каскадьори), благодарение на което виртуалните герои са "заели" всички характерни движения и мимики на филмовите си прототипи. Гандалф например изглежда като пощръклял шаолински монах и заедно с Йода се нарежда като едно от най-виталните старчета в историята, същински екшън-герой. Озвучаването също е дело на любимците ни от филмовата трилогия – Илайджа Ууд е дал гласа си за Фродо, Виго Мортенсен е благородният Арагорн, а Джон-Рис Дейвис за пореден път сумти и се гневи като очарователното джудже Гимли.

Докато конзолната версия на "Двете кули" безспорно беше ефектна, то



"Завръщането на краля" направо кара картините да оживеят

Макар че нивата принципно са скриптнати от началото до края, непрекъснатите динамични събития, които ви връхлитат, раздвижените декори и грандиозният, епичен обхват създават илюзията за един жив фентъзи свят – все едно някой ви е телепортирал с магическа пръчица в шедьовъра на Питър Джаксън.

Return of the King ще излезе синхронно за всички възможни игрови платформи, но това не е повод PC-феновете да се настройват скептично и да очакват занижено качество. Напротив, с тази игра не само получаваме чистокръвно аркадно забавление (нещо, което обикновено е резервирана територия на конзоладжиите), но и оптималното във визуално отношение (по-фини тектури от PS2-версията и разделителна способност до 1.600 x 1.200 пиксела).

Принципът на игра (познат от "Two Towers") е пределно прост и не заслужава да го разглеждаме подробно – просто се набирате на бутоните, вършеейки сред армиите Сауронови, като използвате бързи или яростни удари, или пък различни комбинации от тях, които активират комбота. Имате също възможността да парирате, да използвате физическа атака (шут, рамо или пр.) или да нанесете смъртоносен завършващ удар (да го наречем "фаталити") на повален противник.

Можете да сменяте по всяко време между далекобойно оръжие и такова за близък бой. Колкото помалко бой ядете и колкото по-ефективни са комботата ви, толкова повече точки опит получавате. Между нивата ще можете да ги изразходвате за "закупуването" на нови специални движения (около 20-ина за всеки герой). Възможно е, разбира се, да инвестирате и в по-добра броня или повече енергия. Тези леки нюанси на ролева игра, придават поне малко дълбочина на иначе непретенциозната, безспирна сеч. Мултиплейър опцията ще ви позволи отборна игра с някое другарче, което ще превърне ROTK в съвършеното аркадно забавление. Като в добрите стари времена, когато джиткахме Gauntlet, ще се възроди традицията на "кооперативния егоизъм", състояща се в това кой лакомник първи ще докопа лекуващите отвари, оставяйки приятеля си да гине безславно.

КАК се правят игрите

Част 2

От белия лист до лъскавата опаковка

(продължение от миналия брой)

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Казваш, че не е задължително да си почитател на жанра на играта, върху която работиш, за да влагаш всичките си умения в разработката. Има ли нещо, което не ти харесва до такава степен, че се отразява върху качеството на работата ти?

Разбира се. Ние не сме машини. Понякога си имаме лични проблеми или трудни за преодоляване разногласия с колегите. Това са неща, които отминават, но се отразяват върху крайния резултат в малка или голяма степен. Много разработчици, включвам и себе си в това число, се чувстваме неприятно, когато след някакъв успех трябва да правим крачка назад. Случвало се е да работим по игра с голям бюджет, където не се пестят пари, за да се постигне високо качество, а следващият ни проект да е много по-скромен. Това връщане назад след напредъка всички го изживяваме различно, но винаги е неприятно.

Да разбирам ли, че всичко опира до парите?



Времето е инвестиция в качеството, но е скъпо, а и в случая с Daikatana не помогна много. Ама хич даже!



При повечето от игрите работата по продълженията започва чак когато стане ясно, че оригиналът се е продал добре. Макс и Мона заслужено се радват на втора серия.

Не съвсем всичко опира до пари, но като цяло те са основният проблем. Не знам точно как го разбираш ти или ще го разберат читателите. Трябва да поясня. Не става въпрос за парите, които получавам като надница в края на седмицата. Аз получавам определена сума, независимо дали работя по скъпа или евтина игра. Говоря за парите, които се инвестират в разработката. За технология, за добри художници, такива неща. Ужасно е да знаеш, че правиш игра, която още от първоначалния си замисъл е обречена на лоши ревюта и лоши продажби. Когато си по-млад, започваш всяко ново начинание с ентусиазъм. Независимо от подробностите. Но натрупаният опит в бранша ти позволява постепенно да предусещаш провала. На моменти ми се е искало да изтрия тайничко името си от кредитите, обаче после се сещам, че това не е необходимо, защото никой няма да стигне до финала и да го прочете.

Парите са важни, защото осигуряват по-високо качество. Донякъде съм се примирил, че не винаги ги има, но не напълно. Сещаш се, че опитен гейм-дизайнер с извоювана независимост не би приел да се занимава с нискобюджетен проект, защото няма да иска името му де се свързва с провал, в който не е могъл да разгърне творческия си потенциал. Така идва вторият фактор на недоволството – ръководител, който няма голям опит в работата с хора и също е с непълно виждане за завършения продукт.

В един момент и големите шефове осъзнават, че работата не върви на добре, и решават да съкратят срока на разработката, тъй като по-дългата разработка означава повече похарчени средства. Комбинацията от тези неща води до абсолютно сигурен неуспех.

Спомена за времето. Защо често отсрочват пусковите дати на игрите?

Има го и обратният вариант на предусещането за провал. Това е предусещането за успех. Когато всички се забавляваме и си тръгваме от офисите удовлетворени от свършеното, няма начин бъдещата игра да остане незабелязана от пресата и геймърите. Е, може, но това става заради лоша/липсваща реклама или по независещи от нас причини. Лош разпространител например. Няма начин, когато виждаш, че се оформя интересна игра, да не започнеш да търсиш съвършенство. Не пълно съвършенство, разбира се, а оптималното според обстоятелствата. Хрумват ти нови идеи. Започваш да заместваш съмнителни елементи с по-сигурни. Ис-



Няколко милиона от тези гущерчета почти сигурно ще стигнат за направата на много читава игра. Странното е, че и с малко от тях пак може да се получи качествен продукт. Иди, че разбери!

ка се време за тези неща. Затова пусковите дати търпят еднократни или многократни отсрочки. Знам, че при много компании отлаганията не водят непременно до качество и това се дължи на един факт, който споменах по-горе (в миналия брой – бел. ред.). Тестърите! Изключително важни са за крайното качество.

Разкажи за маркетинга на игрите. Кой определя кога и какво да се пуска като информация за публиката?

Има и няколко други фактори, определящи (не)успеха, които не съм достатъчно компетентен да степенувам по важност, но определено на едно от първите места стои маркетингът и най-вече видимата за потребителя форма, която е рекламата.

Сигурен съм, че не веднъж сте си купували игра, защото нещо в нейната реклама ви е направило впечатление. Пускате си я, играете, напредвате, а мотивът за покупката все не се появява. Вие започвате да мразите играта, не защото е лоша, а защото не ви предлага това, за което сте си дали парите. Можете да повторите това с друга игра, с трета, но рано или късно ставате недоверчиви. Разказвате на приятели, че не сте доволни от това заглавие и ги разубеждавате да си го купят. Те пък казват на други двама и играта постепенно се проваля, въпреки че не е лоша.

В повечето случаи неточностите в рекламите не са от желание да се заблуждава, а от незнание. В не малко компании комуникацията между разработчиците и PR-отдела е минимален. Авторите на рекламите се осведомяват периодично за основните характеристики на играта, но не са в течение за всички последващи промени. Трябва да се знае, че рекламната кампания обикновено започва месеци преди пускането на продукта. Сещаш се каква реклама излиза, когато внезапно главният герой е сменен от мъж на жена, а от маркетинга не знаят. Помня един такъв случай от преди четири години с едно заглавие за PlayStation. Излишно е да споменавам за погрешните жанрови класификации и неща от този род.

Интересно ми е как стои въпросът с продълженията. Винаги ли знаете кога една игра ще има втора серия и как постъпвате в такива случаи?

Понякога знаем, но в повечето случаи само се надяваме. Постъпва се различно според жанра на играта. Ежегодните издания на спортните симулации са ясни. При стратегиите нерядко имаме планове за разширения още по средата на разработката. Няма да отричам, че експанжъните се правят за пари, но има и идеалистична страна на нещата. Случвало се е внезапно да ни хрумне идея за единица, която е интересна, но не можем да вкараме веднага, защото би ни нарушила вече оформящия се баланс. Балансът на стратегиите е сложна материя и поглъща време. Затова отпадналите идеи поради липса на време се завръщат в експанжъните, но вече изпипани в детайли.

Екшъните са особено рисков жанр и обикновено се изчакват финансовите резултати от продажбите на оригинала преди да се започне работа по продължение. Не се заблуждавайте, че щом краят на историята е отворен, непременно ще има втора серия. По тази причина е добре краят на играта да е край на разказваната в нея история. При необходимост винаги може да се намери повод за нови приключения.

Как виждаш бъдещето на геймърската индустрия?

Игрите намират все повече почитатели и средната възраст на геймърите прогресивно нараства. Това ме радва. Не ми харесва, че по мои наблюдения резките скокове в качеството на игрите стават все по-редки, за разлика от преди няколко години, а разработчиците от големите компании губят смелост да експериментират с нови концепции. Надявам се, че малките нови фирми ще внесат нужната свежест и ще предотвратят зациклянето да не става постоянна тенденция.



На рекламите и кутията на Zero Hour се виждат кораби. Такива действително има, но не можете да ги управлявате. Хем сте излъгани, хем не сте. Хитри лисици сте, Electronic Arts!

VIVISECTOR

BEAST INSIDE

Няма място за две души в едно тяло

■ 1C Company/Action Forms ■ www.vivisector.com ■ FPS ■ TRD: Q1 2004



През далечната 1896 г. великият английски писател Хърбърт Уелс публикува своя роман "Островът на д-р Моро". В началото на 2002 г. пък украинците от Action Forms (създателите на Chasm-the Rift и Carnivores поредицата) вдъхновени от книгата на Уелс, обявиха, че започват работа по нов екшън от първо лице със заглавие Vivisector: Creatures of Dr. Moreau.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Преди известно време от Action Forms решиха да попреработят всичко сътворено до този момент по играта, като една от най-големите корекции който решиха да направят, беше да променят сюжета, така че той вече по никакъв начин да не може да се асоциира с романа на Х. Уелс. Името на играта също беше променено на Vivisector: Beast Inside. След внесените корекции по сюжета (който всъщност почти не се различава от първоначалния), в него горе-долу ще става дума за следното.

Мястото е Англия, а годината е 1878. Голям учен на име д-р Морхед си е поставил меко казано откачената задача да създаде нова по-добра раса, която да представлява странна смесица от полухора – полуживотни. На обществото обаче никак не се нравят жестоките опити, които лудият гений извършва с най-различни животни, в следствие на което той не след дълго бива изгонен от страната. Ученият обаче няма никакво намерение да се отказва от великата си цел, така че той решава тотално да се самоизолира от света на отдалечен остров, носещ името Сорео. Там д-р Морхед необезпокояван от никого, продължава да извършва своите странни и ужасяващи опити с различни животински видове. След години усилен труд опитите му лека полека започват да дават резултат. Той успява не само да придаде почти човешки облик на някои от създанията си, но сякаш и да породи в тях чувства и поведение подобно на човешкото. Но както е добре известно, понякога майката Природа може да бъде наистина жестока, особено в случаите, когато някой наранява нейните деца! Д-р Морхед така и не успява да намери начин, по който да потисне и отстрани животинското у своите създания. Не след дълго цялата насъбрала се болка в измъчените им тела ескалира в дива агресия срещу своя създател. Така д-р Морхед намира смъртта си, а лабораториите му се превръщат в руини.



Сто години по-късно (1978 г.)

вие сте корабокрушенец и по неволя попадате на същия този остров Сорео. Нямате друг избор освен предпазливо да започнете да изследвате територията. Напредвайки все по-навътре из острова, започвате да подозирате, че май не сте сами на това проклето място...

Във Vivisector: Beast Inside ще можете да избирате измежду трима герои, с които да играете. Всеки един от тях ще има собствена предистория, характерен стил на игра и специален набор от умения, които ще можете да подобрявате с течение на времето. Оръжейният ви арсенал освен от стандартните ножове, пистолети, пушки и помпи ще бъде допълнен и от някои доста странни за 70-те години на изминалия век пушкала. Интересното е, че възможностите на оръжията ви също ще могат да се подобряват (скорост на презареждане, точност, damage и т.н.).

Всъщност една от основните атракции в играта ще бъдат вашите противници. Авторите доста са се потрудили, за да ви поднесат наистина голямо разнообразие от гадове, които най-общо ще могат да се разделят в три групи: ModBeasts, Humanimals и OverBrutes. Първите доста ще приличат на някои добре познатите ни животинки видове, само че за разлика от своите нормални събратя те ще имат някои малки подобрения (напр. огнедишащ ягуар, пантера, която може да става невидима и още много др.). Humanimals ще са още по-странни високотехнологични същества, ходещи на два крака, но няма да са толкова страховити и разрушителни колкото OverBrutes – въоръжени до зъби чудовища, изградени едновременно от плът и метал.

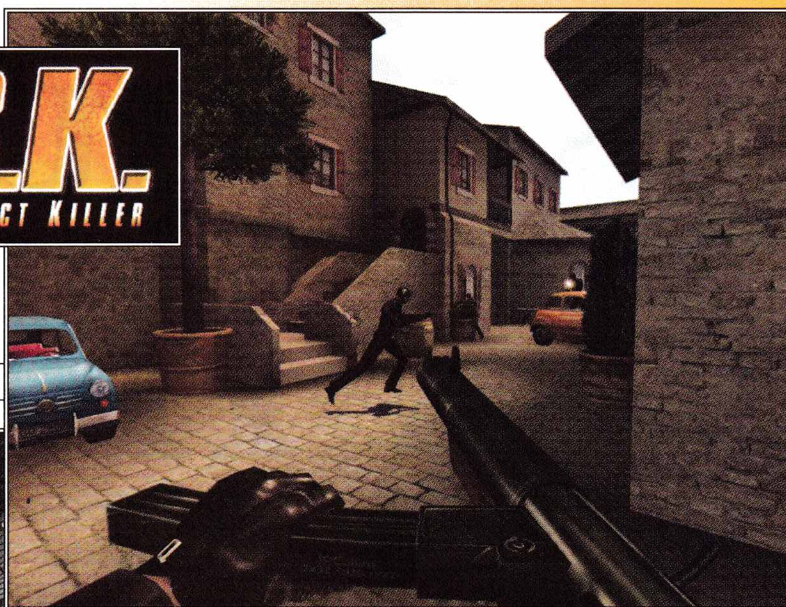
Благодарение на AtmosFear – собствения графичен енджин, който авторите използват – във визуално отношение играта ще изглежда доста прилично! След почти двегодишна работа по Vivisector: Beast Inside от Action Forms твърдят, че вече клонят към нейното завършване. Ако всичко върви добре, ще можем да ѝ се насладим в началото на 2004.



CONTRACT J.A.C.K.
JUST ANOTHER CONTRACT KILLER

Страничен проект в света на No One Lives Forever

■ Monolith ■ www.monolith.com ■ Action ■ TRD: Q4 2003





Събуждате се... Главата ви боли ужасно, а и е прекалено горещо в помещението. Чувате някакво гудене... Оглеждате се и разбирате, че сте в космически кораб.... Кораб, който лети към СЛЪНЦЕТО и нямате никакъв контрол над него! На някои хора би им се сторило странно, но не се учудвайте, това е обикновен работен ден за John Jack, новият герой във вселената на No One Lives Forever.

Красимир Янков
gmb@mail.bg

Contract J.A.C.K. (Just Another Contract Killer) се развива паралелно на NOLF 1 и 2. John Jack е наемен убиец, нает от H.A.R.M. за да очисти италианската банда Danger Danger, която иска да види сметката на H.A.R.M. Както вече споменах по-горе, първата ви мисия е на космически кораб, над който нямате никакъв контрол. Ще ви се наложи да посетите познати места от NOLF 1 и 2, по-специално космическата станция от NOLF 1, която успяхте да взривите. Парчета от нея са паднали на Луната, като на нея са останали оцелели хора, които са я превърнали в Лунна колония. Главна роля в този "експанжън" ще играе старият ни познайник Дмитрий Волков, който ви е наел, а пък всеобщата любимка Кейт Арчър също ще се появява на места, но няма да играе важна роля.

Основната разлика от серията NOLF е в поведението на героя. John Jack не си пада по разните му там stealth джунджурии, а е на принципа "с рогата напред". Ще отсъстват познатите ни парфюми, специални стрелички за упояване на враговете и деактивиране на камерите, но се завръщат старите любимци Bacalov Corector и Cyclone Laser Rifle. Екшънът ще е на кило, като ще има много повече кръв от NOLF сериите. Ще можете да карате няколко нови возила, с монтирани отгоре им оръжия, като картечница и ракетомет.

Енджинът ще е същият като в NOLF 2, който изглеждаше много добре за времето си и трудно може да се нарече остарял сега. Contract J.A.C.K. ще се продава с

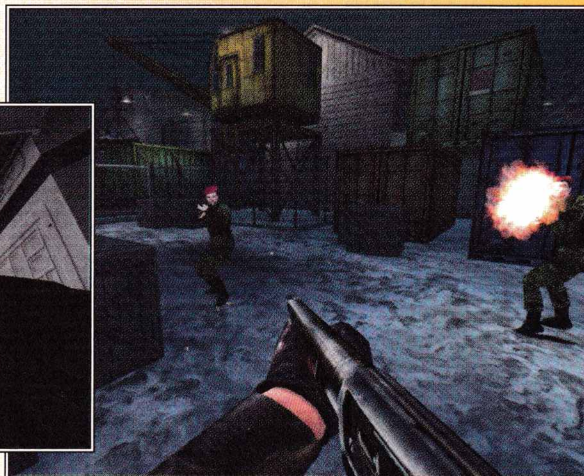


изцяло нова mod секция,

която ще съдържа всички необходими инструменти за създаване на нови карти, оръжия, модели, че дори и цели нови епизоди!

AI-то на противниците, по думите на хора, които са виждали играта в офисите на Monolith, е по-добро от повечето екшъни, които са на пазара в момента, независимо от бета стадия на играта. Враговете ви атакуват от различни страни, стрелят по няколко патрона, клякат, прикриват се зад сандъци и стени. Те ще ви атакуват с хъс, като няма да забравят за своята собствена сигурност. И внимание! Ако побегнете, те ще ви подгонят, така че бъдете готови за бой.

След запознаването със светлата страна на NOLF вселената, в лицето на Cate и UNITY, сега е ред да видим как стоят нещата при H.A.R.M. Играта се очаква да излезе през ноември тази година, като ще съдържа 10 single player нива, всички мрежови режими на NOLF2 + наскоро излезлия Doomsday, както и поне един нов модел на играч. Contract J.A.C.K. ще бъде standalone, т.е. няма да ви трябва никоя игра от серията NOLF.





Knights of Honor

Родната фирма Black Sea Studios дебютира с епична стратегия в реално време

■ Sunflowers/Black Sea Studios ■ www.knights-of-honor.net ■ RTS ■ TRD: Q2 2004

Правенето на игри в България започна да набира сериозна скорост. След сравнително успешните TZAR: The Burden of The Crown и Celtic Kings, сега на хоризонта се задава нова стратегия с марката "Made in BG". Разликата е, че този път става дума за дебютния продукт на новата фирма Black Sea Studios, а издател е германската компания Sunflowers, която е дъщерна фирма на гиганта Electronic Arts.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Самият факт, че Black Sea Studios успяха да продадат пакет от общо четири заглавия на компания от ранга на Sunflowers, вече говори достатъчно за сериозността на проектите. Като цяло германците нямат навика да издават нискобюджетни заглавия и едва ли точно дебютът на българската фирма ще промени тази традиция. Че става дума за нещо сериозно, си личи и от обилната информация на тема Knights of Honor, която долетя в редакцията от офисите на Sunflowers.

Подобаващо за случая дизайнерите от Black Sea Studios са си поставили действително амбициозни цели. Официалната формулировка за Knights of Honor е "симулация на завладяване на империи в реално време". На първо четене човек може да реши, че става дума за поредното RTS, каквито с лопата да ги ринеш. По-внимателният поглед обаче разкрива, че следващата пролет действително ще получим нещо специално.

Играта на Black Sea Studios обещава да даде на геймърите невиждана дълбочина на геймплея в рамките на жанра. Играта ще предлага 2 различни перспективи. В първата на екрана ще виждате карта на цяла Европа, която ще съдържа над 70 различни кралства. Тук ще можете да добиете идея за основните събития в игралния свят и да видите какви ги вършат опонентите ви. Самото действие се развива в близкия план, който ви дава възможност или сами да командвате армията ви или пък, ако нямате желание за това, да оставите черната работа на компютъра. Така или иначе

вие сте крал и можете да си спестите някои досадни задължения

Това, което не можете да си спестите, е грижата за вашите поданици. Това включва мениджмънт на икономиката на вашето кралство, като за целта играта включва няколко вида ресурси, които са ви необходими за оцеляването на населението и неговото благоденствие. Въпреки че сте кралска особа, в Knights of Honor можете да се занимавате и с недотам благородни действия. Такива са шпионажът или пък изпращането на атентатори срещу чужди владетели. Естествено и вие самите сте изложени на всякакви подлости, така че трябва да поддържате и добро контраразузнаване. Като капак на всичко играта предлага и изключително добре разработена дипломатическа система, която ви позволява дори тънкости като сключването на политически бракове. Ако дадете вашата суперкрасива щерка на чужд принц примерно, можете да се надявате да получите като сватбен подарък някоя ценна провинция или пък поне благоразположението на щастливия младоженец :)

Естествено един владетел не може да бъде навсякъде. По тази причина на вашите услуги ще бъдат над 150 уникални рицари, като авторите на играта обещават всеки един от тях да има своя строго изразена индивидуалност. От тях ще

SUNFLOWERS

Германската компания е сред лидерите на европейския пазар за компютърни игри. В нейния каталог Knights of Honor ще се нареди до суперхитове като Anno 1503 и Anno 1602. Black Sea Studios пък е основана през 2001 г. от създателя на TZAR Веселин Ханджиев и успя още преди да издаде първия си продукт да сключи престижния договор с германците.



▼ През нощта вашите хора спят и са особено уязвими при изненадващи нападения.





ПРИСТАНИЩА

Пристанищата имат особено значение в Knights of Honor. Естествено, за да имате пристанище, е необходимо вашето кралство да граничи с море. Всяко кралство в игровия свят има право на едно пристанище. То изпълнява най-разнообразни функции. От една страна, веднага след построяването му ще забележите приятно увеличение на данъчните приходи от приходящи търговци. Пристанището е и начин да се сдобиете с желаните от богатите ви граждани екзотични стоки от далечни страни на относително приемливи цени. Не на последно място то играе ролята и на важна военна база. Ако си построите морски фар пък, ще можете да наемете и брегова охрана, която има отлична видимост и рано засича всеки опит за вражески десант.

▲ Пристанищата са от изключително важно военно и икономическо значение.

зависят много неща като морала на армията. Още по-интересното е, че можете да

развивате уменията на вашите рицари

Това става след като те натрупат определени количества "Fame Points". Те се заработват на бойното поле или пък след извършването на някое особено благородно дело в полза на гражданите на държавата ви. Така Knights of Honor ще предлага дори елементи от ролевите игри. Освен рицари естествено на вашите услуги ще бъдат и по-обикновени войници. Общо в играта ще има 25 различни единици, като всяка от тях ще има четири нива на опитност. Black Sea Studios обещават, че за разлика от повечето други стратегии, тук ветераните действително ще превъзхождат новобранците на бойното поле, така че запазването на особено рутинирани единици определено ще си струва усилието. Друга екстра на тема геймплей е смяната на ден и нощ. Авторите обещават тя да има сериозно отражение върху поведението на армиите. Малка нощна засада срещу напредващ вражески отряд примерно ви дава огромни предимства в самата битка. Нощта има своя ефект и върху цивилните. Те както е прието спят по това време и не могат да доставят така необходимите ви ресурси. Като кулминация на вашите завоевателни стремежи пък от Black Sea Studios са направили и една заемка от суперхита Stronghold. Сериозна част от битките в Knights of Honor ще бъдат именно обсадите на вражески крепости. Именно в този компонент на играта ви очакват доста интересни неща. Освен стандартни обсадни оръжия като катапулти и стълби имате на разположение дори специалисти, които могат... да копаят тунели под крепостните стени! Защитниците пък от своя страна могат да изненадват врага с



▼ Графиката на Knights of Honor не предлага 3D-глезотии, но за сметка на това е изключително детайлна.

горещо олио и други подлости,

които могат за отрицателно време да разбият и най-добре организирания нападател.

За финал и няколко думи за мрежовата игра. Knights of Honor определено е насочена повече към соловата кампания, но ще предлага и възможност за игра срещу ваши приятели. Тя обаче ще предлага само биткаджийската част на играта и няма да включва дипломацията, както и цялата карта на Европа. Това поне за мен е напълно разбираемо, защото при обещаната дълбочина на геймплея една партия КоН би отнела поне 5-6 часа.

Именно леко съкратеният multiplayer е и единствената забележима на пръв поглед слабост на това иначе многообещаващо заглавие. Поне аз чакам с огромно нетърпение следващата пролет, за да се впусна в битки на тихия и явния фронт за господство над Стария континент.





▲ Гледката на разрушено от вражеско нападение село едва ли ще искате да виждате често.





Отчаяни мисионери се опитват да опазят кръста от банда озверели диваци.

Първата реалновремева стратегия по "Властелинът на пръстените"

■ Vivendi Universal/Liquid Entertainment ■ www.warofthering.com
■ RTS ■ TRD: края на 2003

Да се захванеш с направата на реалновремева стратегия по "Властелинът на пръстените" сигурно е много тежко бреме. Макар че излизането на "War of the Ring" малко или много е свързано с появата на филмовата трилогия, тя, за разлика от игрите на EA (които разполагат с филмовия лиценз), се базира изцяло на литературното наследство на Дж. Р. Р. Толкин. Това поставя създателите ѝ в неизгодната позиция при евентуален неуспех да си навлекат гнева на безпощадните фенове на една от най-ревностно почитаните книги.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Досега са се появявали LOTR-игри от всякакви жанрове (екшъни, приключения, RPG-та), но това е първата реалновремева стратегия, ако не броим забравената "War in Middle Earth" от далечната 1989 година.

Естествено разпространителите от Vivendi-Universal и Black Label Games не са наели случайни хора за разработката на една от най-очакваните игри за тази зима. Зад проекта стоят Liquid Entertainment, които направиха впечатление на всички сериозни геймъри с една от най-престъпно недооценените игри в историята на виртуалните забавления: RTS-а "Battle Realms". Използвайки интересните идеи и натрупания опит, Liquid са на правия път най-сетне да получат полагаемата им се слава с "War of the Ring".

Светът на Толкин оживява

Толкин създава огромен, изключително подробно описан свят. Докато, от една страна, това изглежда твърде ангажиращо за създателите на игри (натискът на феновете е огромен), от друга, дава възможността за по-подробен поглед върху Средна земя и дори някои интерпретации на събития, които само са загатнати в книгата или в приложенията. Такава е например Северната кампания на Саурон срещу джуджета, в която той се стреми да предотврати възможността те да се притекат на помощ на Гондор. Също така могат да се споменат битките, в които мордорските войски завземат кулата Минас Итил, защитата на джуджетата на "Железните хълмове" или настъплението на Боромир, Фарамир и група гондорски войници в руините на Осгилиат (нуменорейски град, изоставен след чумата и завзет от Саурон), за което само е намекнато в книгата. Все пак, Толкинпуристите нямат повод за притеснения, че Liquid ще си позволят волности и ще омаскарят любимото им четиво. Пълната подкрепа на Tolkien Enterprises, които държат правата върху романите, е сигурен гарант, че името на гениалния английския писател няма да бъде осквернено с някакъв посредствен продукт. Те са дали голяма свобода на Liquid Entertainment да използват всички раси, герои и събития от Средна земя, но има едно желязно, непоклатимо правило: нищо, написано в книгата, не може да се променя.

Единствен пръстен ги владей

В центъра на "War of the Ring", както и в книгата, е противопоставянето на силите на доброто (Свободните жители на Средна земя) срещу злото (поданиците на Саурон), като епичният конфликт се разиграва на фона на историята за Единствения пръстен, от който зависи съдбата на Средна земя. Ще можете сами да решите на коя страна да застанете, като за целта има две големи кампании за избор.

Силите на доброто са ясно очертани в романа: ако изберете тях, ще имате на разположение хора, джуджета, елфи, роханските конници, грамадните енти и симпатичните малките хобитчета. Армиите на Саурон са значително по-застрашителни: в редиците им влизат орки, урукхай бойци, мятащи камъни тролове и пр. Тъй като "лошите" не разполагали с удобна за играта, по-лека, бърза скаутска единица, Liquid решили да използват гигантски паяци. Макар че в книгата никъде не се споменава за паяци, биещи се за злото, е



Балрог към Гандалф: "Магьоснико, чувал ли си понятието "циганско барбекю"? Защото сега ще стане мно-о-о-го горещо"



Играта на народна топка никога не е била по-вълнуваща.



Хей, момчета-дръвчета, знаете ли, че видях едни типове, които подозрително приличат на нас в мистериозен свят на име WarCraft?



Заглавие в Нощен Труд: "Битов пиянски конфликт в покрайнините на Столипиново завършава с кървава баня"

използвана свободна интерпретация: според нея, паяците са децата на кошмарното чудовище Корубана. Макар че Корубана не е на страната на Мордор, Саурон я оставя на мира, тъй като тя брани границите му подобре от всяка армия. Ще срещнете тези противни създания най-вече в Мраколес, където Леголас ще се натъкне на тях по пътя си към "Кулата на некромансера", бившето убежище на Саурон.

Други единици, които само са загатни в книгите, играят ключова роля във "Войната за пръстена": хоорните (ходещи дървета), пещерните тролове, беорните (интелигентни мечки) и разбира се, балрогът (избягвам доста неблагозвучното множество число "балрози"). Негово огнено величество балрогът е предизвикал истински възторг у щастливците, които са успели да го видят на живо (Ред.: ако наистина беше "на живо", никой нямаше да се завърне жив и да разкаже). Грамадният огнен демон разтърсва целия екран с наближаването си, оставяйки след себе си следи от лава. На демонстрацията за пресата, той е обкръжен от дузина джуджета, елфи и хора. Точно когато се създава илюзията, че ще падне безславно, г-н Барбекю, удря по земята и всички "плюнки" се разлитат на различни страни.



Някой очевидно пак е прекалил с лютите подправки.

Героите

Освен базисните единици, ключова роля е отделена и на героите. Както в WarCraft III, те ще трупат опит с всяка битка, а на по-горните нива ще получават по-добри характеристики и специални умения. В демото се вижда напр. способността на Гимли да нанася с брадвата си специален удар, който разтърсвайки земята, зашеметява за кратко противниците около него.

При "добрите" очаквайте всички юнаци от Задругата да присъстват като игрални персонажи, а също така важни особи като Теоден, Фарамир и красивата Еовин. Лошите също няма да отстъпват по разнообразие на лидери – гадняри като главният Назгул (познат като Черния капитан), подлият оркски генерал Гришнак, изтерзаният от влиянието на пръстена Ам-Гъл и самият Саруман, предводителят на Ищари, магьосниците на Средна земя ще ви придружават в "лошата" кампания.

Магията е неделима част от описанията на Толкин и този елемент естествено ще присъства в играта, но не очаквайте ексцесии от типа на Леголас, мятащ огнени кълба или Фродо, призоваващ светкавици. Виж, за Гандалф е естествено да направи някой "фокус" от време на време. Силите на мрака ще могат да използват всевиждащото око на Саурон, за да следят врага, а "добрите" ще се възползват от лекуващите сили на Лотлориен.

> **Къде е сссега, къде е ссссега - Безценното ми, Безценното ми? Наше си е то, наше и си го иссскаме. Крадци, крадци, малки гадни крадци. Къде са отмъкнали, Безценното ми? Проклети да са. Мразим ги.**
> (Ам-Гъл/Смеагол)

Битката за Средна земя

Макар че историята около Единствения пръстен ще бъде вплетена в сюжета, тя няма да е в основата на играта, тъй като обхватът ще е много по-голям. Събирането на ресурси присъства, както във всяка стандартна RTS-игра. В WotR ще се нуждаете само от руда и храна, които ще покриват всичките ви нужди.

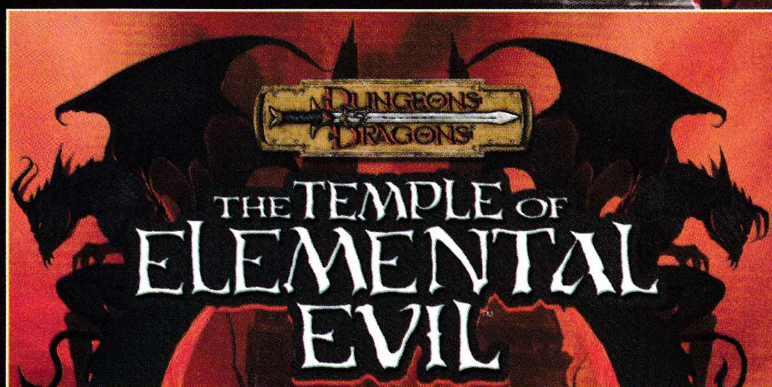
Фокусът на играта обаче ще е предимно върху множеството вълнуващи битки, описани във "Властелинът на пръстените", включително и някои, които само са загатнати в книгата. Както във WarCraft III, ще се редуват стандартни мисии със строене на бази и изграждане на инфрастуктура, с чисти "куестови" мисии, в които ще разполагате с малки отряди и герои. Верните Толкинисти сигурно ще бъдат възторжени от възможността да играят с Балин и неговата армия от джуджета, които се опитват да си върнат отново мрачните шахти на Мория или битките на хората по равнините на Рохан и могъщите полета на Пеленор (Гондор). Ще участвате и в атаката на Кирит Унгол, в епичния сблъсък между Роханските конници и урук-хай бойците на Саруман или обсадата на Шлемово усое.

Графиката на WotR изглежда доволно детайлна и шарена, с ярки цветове и герои (което напомня на Battle Realms), макар че отново директното съпоставяне с WCIII, показва, че класата на Blizzard е трудно постижима. Приятни ефекти като полюшващи се от вятъра дръвчета, разплискваща се водичка, когато някой цопне в нея и пр. допълват положителното впечатление. Освен това е обещана една екстра а ла Black&White: когато настъпват армиите на Саурон и злото се разпространява, земята наоколо ще запустява, растителността ще изчезва, животните ще се разбягват... въобще тъжна картинка (или весела – зависи от гледната точка).

Лично мнение

Западните колеги, които са видели презентация на WotR, са във възторг и според тях играта не само изглежда много по-добре от предишното отроче на Liquid – Battle Realms, но и превъзхожда повечето от настоящите RTS-и на пазара. Съдейки по демото, не мога да споделя изцяло ентусиазма им, но искрено се надявам, че то показва малка и непредставителна част от същността на играта. Това, което видях, в никакъв случай не успя да ме убеди, че виртуалната битка за Средна земя ще може да задмине класата на WarCraft III. Все пак обаче в двете представени демо-нива ми направи много позитивно впечатление AI-то на противника, което изцяло се съобразява и се напасва спрямо вашите действия и стила ви на игра – напр. ако започнете да струпвате войски и играете агресивно, компютърът ще ви изпраща тълпи от противници и ще ви контрира с безмилостни ръш-тактики; стройте си мирно и тихо и можете да очаквате малки вражески отряди от типа удари-и-бягай и по-спокойно темпо.

Когато излезе War of the Ring, тя несъмнено ще се превърне в събитие, а дали обещанията ще бъдат спазени, само времето ще покаже. И за финал, една прискърбна вест: Том Бомбадил и този път няма да направи своят виртуален дебют. Жалко!



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	8	8

Само за маниаци на тема Dungeons & Dragons игри

■ Troika Games/Atari Interactive ■ www.greyhawkgame.com ■ P3 700, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ RPG ■ 2 CDs

Forgotten Realms... Dragonlance Saga... Greyhawk Adventures... Музика за душата на всеки любител на фантастичните приключения. И всичко започва преди няколко десетилетия, когато една малка компания, наречена TSR Inc, създаде магическата рецепта, наречена Dungeons & Dragons. Това е, казано най-общо, сборник от книги, описващи правилата, по които живеят съществата в измислените вселени на TSR Inc. По тези правила са създадени стотици книги и table top games, а по-късно, с появата на персоналните компютри, са направени и десетки компютъризирани версии на най-популярните настолни игри... И така продължило, докато един ден компанията била закупена от Wizards of the Coast. И тъмнината се спуснала над Forgotten Realms...

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Умните глави от Wizards of the Coast се захванали енергично с разрушаването на всичко, създадено до момента. Само дето не съобразили, че за това никой не плаща... Така сравнително скоро парите свършили и компанията била продадена на Hasbro Interactive.

Две са най-важните неща, извършени от Wizards of the Coast през последните няколко години. Първото от тях е фалшифицирането на историята на компанията – който иска, може да я прочете на официалния им сайт. Второто е опитът им да нагодят правилата на D&D към по-широка аудитория от играчи. Да направят нещо като Diablo, Dungeons & Dragons. Така били създадена новата, трета поредна версия на D&D. Премахнати били някои от отличителните особености на оригинала, много други били обезличени, а за сметка на това била прикачена заимстваната от S.P.E.C.I.A.L на Fallout система от skills & feats (perks). Нищо чудно, че бъркотията не се получила особено успешна... Така след известно време се появила ревизираната версия, известна като 3,5. Недостатъците и дразнещите елементи в нея са все още многобройни, но все пак е по-добре от нищо.

The Temple of Elemental Evil е именно RPG, създадено на основата на тази ревизирана версия на правилата. Действието в играта се развива в митичните Realms of Greyhawk, и то само в една нищожна част от тях – в околностите на древния Temple of Elemental Evil.

Преди да продължа обаче, трябва да ви предупредя нещо. Въпреки напъните на WotC това не е Diablo

Производителите от Troika Games са се постарали и са пресъздали атмосферата и геймплея от оригиналните някогашни D&D игри. Това е типична "dungeon crawler" игра с многобройни походови битки, в които трябва във всеки един момент да направлявате своите герои и умело да се възползвате от достъпните многобройни тактически опции. Играта изисква много търпение и внимание дори и към най-дребните детайли.

Сега накратко за сюжета – него почти никакъв го няма. Десет години след голямата битка между армиите на доброто и злото победените сили на тъмнината започват отново да трупат мощ в необятните подземия на страховития Temple of Elemental Evil. Разполагате с група от петима търсачи на приключения, към която може да добавите до трима местни помощници. С тази група трябва да откриете руините на храма и входа към подземията, след което трябва да... направите каквото си пожелаете. Различните ви действия ще доведат и до различен край на играта, като дори

разполагате и с възможност доброволно да постъпите на служба в редиците на Злото

За съжаление обаче тази сюжетна линия не е доразвита от производителите и е доста кратка, поради което не ви я препоръчвам.

Две думи за графиката – доста добра. Терените и околната среда си остават двуизмерни, докато всич-



▲ Сега какво? И замъци ли трябва да строим?

▼ Не е честно. Той мята огън!





▲ Входът за тази сграда се е загубил някъде между многобройните бъгове.



Пират-хомосексуалист-зъболекар и неговият кораб.

ки движещи се фигури са в три измерения. На пръв поглед използваният енджин прилича на стария тип "Baldur's Gate", но благодарение на невероятната детайлност на околната среда общото впечатление е съвсем благоприятно. Доброто действие се подсилва в немалка степен и от реалистичната анимация на фигурите и на магиите.

Звуковото оформление е също прилично, въпреки че има още какво да се желае. Интересно решение е използвано за музиката – всъщност тя трудно може да се нарече "музика", а е по-скоро фон от зловещи звуци като от филм на ужасите и пасва идеално на настроението, без да е досадна и да пречи.

За съжаление играта има и няколко неприятни недостатъка. Първият от тях са бъговете. В това отношение пак получаваме игра, бореща се за рекорд – само за първите 48 часа след пускането й в продажба феновете откриха над 120 бъга! Магии, магически предмети, skills, feats, куестове... И при това сред тях има и няколко бъга, които могат да ви съсипят играта! Например троловете – за да ги убиете, ви трябва fire или acid (не съм пробвал с cold). Оръжията само ги повалят в безсъзнание. Ако в този момент напуснете бойното поле и по-късно се върнете на същото място, играта просто забива и край! През това място вече никога не можете да минете! За щастие обаче благодарение пък на друг бъг можете да убиете троловете и с обикновеното си оръжие. Всичко това става безкрайно неприятно ако играете на "Ironman Mode". В този режим имате само една savegame и ако тя се скапе или загинат всичките ви герои, трябва да започнете чак от самото начало.

Другият безкрайно досаден недостатък е липсата на описания за магическите предмети. Можете да ги идентифицирате, но това ви дава само наименованието ви. След това ви остава само да гадаете или да сваляте и екипирате по няколко пъти един и същи предмет, опитвайки се да забележите някаква промяна в характеристиките на героя. Но дори и това често не върши никаква работа – няма абсолютно никакъв начин да разберете какво точно прави (например) "Holy Mace +1" или "Staff of Striking".

При добро желание могат да се посочат и други недостатъци – като например лошият pathfinding и някои други дреболии. Не искам обаче да оставате с лошо впечатление – играта въпреки всичко е доста добра. Разбира се, само при условие, че си падате по D&D стил и геймплей... А колкото до недостатъците –

от Troika Games има уверение, че се работи по patch и всички открити от феновете бъгове ще бъдат заместени с нови

Ето сега малко повече подробности, за тези, които се интересуват от геймплея. Още от самото начало можете да си създадете група от до петима герои, като не сте длъжни да запълните всички свободни слотове. Можете например да си направите група от един единствен wizard, който да обиколи стартовото селище и да изпълни всички възможни мирни куестове. Това ще му даде възможност да качи поне едно ниво и да бъде малко по-приспособен за тежкия живот извън цивилизацията. По-късно по време на играта можете в кръчмите да "кликнете" на книгата с гостите и чрез нея да си прибавите нови герои или да премахнете някои от съществуващите.

Освен основната група ви остават още три свободни слота, в които можете да наемате местни NPC-та. Имайки предвид обаче, че те ви вземат от спечелените experience points и освен това грабят по-голямата част от плячката! Когато ги наемате, се спазарявате за размера на техния дял, но поради поредния бъг в играта те грабят многократно повече.

За щастие пак друг бъг ви позволява да си върнете заграбеното, като използвате интерфейса за търговия. А и освен това играта не е толкова трудна, че да се изискват повече персонажи – освен ако не играете в ironman mode и искате да се подсигурите.

По време на самата битка възможностите за управление на героите ви са доста обширни. На всяка цена ви препоръчвам да прочетете внимателно приложеното като PDF файл към играта ръководство, тъй като за движение, атака и защита имате по 4-5 различни опции и умелото им използване ще ви спести доста неприятности.

И като заключение не ми остава нищо друго, освен пак да повторя – играта Temple of Elemental Evil си има своите недостатъци и освен това е предназначена за сравнително ограничен кръг играчи. Ако обаче спадате към този ограничен кръг и сте фен на D&D сериите, то в никакъв случай не я пропускайте!



Този керван няма да стигне надалеч.

ЛЮБОПИТНО

- Преработените D&D правила са предназначени за игри, в които героите могат да вдигнат двадесетина и повече нива. В ToEE ограничението обаче е до 10-то ниво. Това е крайно недостатъчно за развитието на персонажите по отношение на наличните feats, тъй като ги получавате по една на всеки три нива. Това важи особено много за класовете spellcasters и на практика налага използването само на "humans" за тях, тъй като хората имат по една бонусна feat в повече.
- Две са най-важните неща, извършени от Wizards of the Coast през последните няколко години. Първото от тях е фалшифицирането на историята на компанията - който иска може да я прочете на официалния им сайт. Историята на компанията е написана по начин, създаващ впечатление, че те са автори на D&D правилата още от самото начало. Разбира се, за TSR Inc не се споменава нито дума.

Подземията имат карти, които са добре направени и удобни за използване.



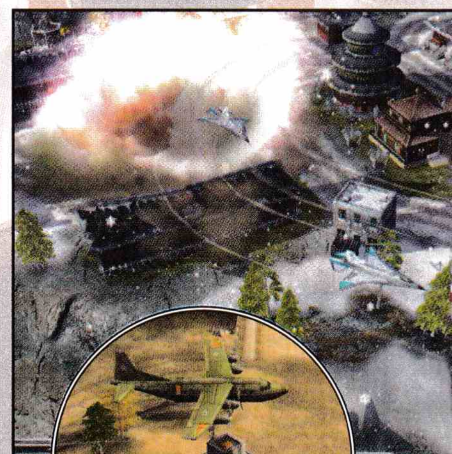


Трол дресира Хидра. Вероятно ще прави циркова трупа...

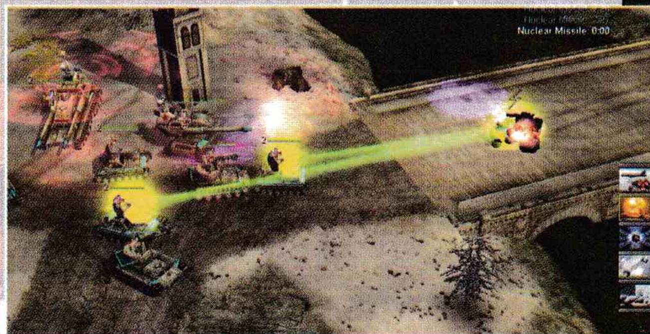
Command & Conquer Generals Zero Hour

Добрите традиции на Westwood са живи

■ EALA ■ generals.ea.com ■ P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video, C&C Generals ■ RTS ■ 2 CDs



Един от новите танкове на Китай може да неутрализира вражески мобилни единици, които стават беззащитна мишена.





Терористите пак са принудени да правят изчанчени модификации на наличната техника, за да са на ниво с опонентите си.

Westwood Studios вече не съществува, а персоналът на компанията се раздели на две – едните създадоха Generals и първият му експанжън Zero Hour, а другите работят по хипер-амбициозната реалновремева стратегия The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth. Макар и под името EALA, традициите на Westwood са живи и ще ни забавляват още дълго време.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Няма и една година, откакто марката C&C се сдоби с трети клон, наречен Generals, а вече се появи първото му разширение. Принципно, то следва доказалите се шаблони в жанра, но в същото време успява да изненада с не малко новости, които са свежи и за поредицата, и за жанра.

Китайските хеликоптери са отговорът на американските Команчита и могат да се ъпгрейдват с различни приставки според нуждите ви.



Безспорно силният коз в ръкава на Zero Hour е режимът Challenge. По своята същност той е форма на солова кампания, в която деветима генерали (по три за всяка страна), специализирали се в определена област на бойното дело, се изправят поотделно един срещу друг. Един залага на оръжията за масово поразяване, друг на пехота, трети на лазерите и т.н. Обединяващото ги правило е, че силата им по даден показател е за сметка на слабостта им в друг аспект. Например американският генерал, който има точни и смъртоносни лазерни танкове и отбранителни установки, е уязвим по отношение на нужното му електричество. Колежката му с евтините particle cannons е със добро ел. захранване, но пък има само базови модели танкове.

Именно в

сблъсъка на девет различни армии,

всяка със своите си плюсове и минуси, е предизвикателството, което дава името на този режим. Освен предизвикателен Challenge е и забавен. Срещите с опонентите са оформени като при биткаджийските игри. По време на зареждането на картата се появява т.нар. "versus screen" – с портрети на героите и списък с характерните умения. Като почне, да го наречем, рундът, противникът ще ви засипе със заплахи, които на моменти адски наподобяват тези в Street Fighter. Разбира се, има и такива, които са вързани към конкретни действия. Например като тръгвате да си правите оръдейна кула, врагът непременно ви подхвърля саркастично нещо от рода на "много дефанзивни средства строите, генерале, да не ви е страх?". След срещата, според това дали сте спечелили или загубили, ви чака изображение на опонента, съпроводено съответно с жално тюхкане или надменни подмятания.

Най-много ми хареса, че тези девет генерали не са ексклузивни са-

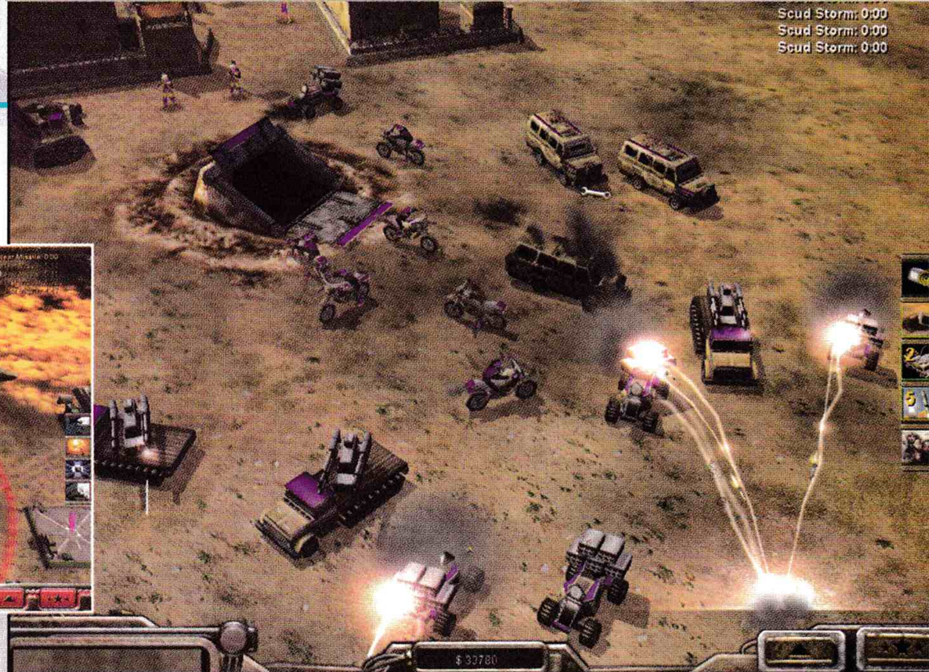




Много от вече познатите единици имат странни модификации, които откривате предимно при профилирането генерали.



Този смешен китайски самолет може да разпъне не чак толкова смешен килим от бомби над базата ви.



Чрез подземен тунел GLA са в състояние да се появяват внезапно на всяко място от картата.

мо за Challenge, но са достъпни и в режими Skirmish и Network. Би било кощунство да нямате възможност да пускате танкове с парашути, където си искате по картата или пък да обстрелвате базата на приятел с атомни изтребители. Тези, а и много други единици, ъпгрейди и генералски промоции (или повишения) са уникални само за дадена армия.

Иначе трите оригинални фракции са с по една нова кампания, състояща се от по пет мисии. При тях прави впечатление

завръщането на живото видео

То не е на нивото на Red Alert или Tiberian сериите, но все пак виждате лица на истински хора. Клиповете имитират директно включване от горещи точки, където журналисти говорят за текущ или предстоящ конфликт. В интерес на истината нищо смислено не се казва и човек остава с впечатлението, че цялото дрън-дрън е замаскировка за дългото зареждане на мисиите. Филмчетата с енджина на играта са много по-интересни и стойностни от кинематографична гледна точка. Личи си, че за тях са помагали холивудски спецове и можете да се радвате поне на дузина първокласни изпълнения.

На новите единици няма да се спирам поотделно. Ще кажа само, че част от тях са полезни, други не чак толкова, колкото изглеждат на хартия. Това си е мое мнение. Твърде субективно ще е да ви казвам, например, че микровълновият танк е страхотен, а пък мотоциклетите за нищо не стават. Това би било вярно само за моите тактики, които едва ли се припокриват напълно с вашите. Пробвайте ги всичките и преценявайте сами. Непременно ще спомена впечатленията си за "героите". Вярвайте ми, такива няма. Дръпнатооката хакерка Black Lotus, командосът на САЩ и някакъв тип от терористите са набедени за специални, но като изключим, че се отбелязват на миникартата и периодично чувате, че са засечени тук или там, са си най-обикновени единици. Колкото и да са важни новите попълнения в армиите за експанжън на стратегия, друга новост ми стана любима и тя е

подобрението в интерфейса

Спомням си как трябваше да си правя всеки път бързи клавиши за суперорръжията, за да са ми винаги под ръка. Помня и как специалните атаки от генералските промоции бяха центрирани в дясната част на екрана и закриваха важна информация.

Сега тези иконки са повече, за всяко по-често използвано действие, но са прилепени долу до менюто, с умалени размери, а статусът на суперорръжията е изместен встрани, за да не се припокрива с тях. Удобно и прегледно!

Графиката като цяло не е претърпяла сериозни промени. Не се и налага, защото Generals продължава да е сред най-красивите представители на жанра. Само експлозиите са едни такива по-шаренички, може би повече от необходимото и реалистичното, но това не е задължително недостатък.

По отношение на музиката има какво да се критикува. Нови парчета няма или поне не са такива, които се запомнят. Добре, че репликите в режим Challenge са много веселяшки, както и тези на новите единици, за да не ми се налага да давам контрастно ниска оценка за звук.

Бързо изреждане

Не знам какво повече може да иска човек от един експанжън. Zero Hour има всичко, което съм очаквал, че и отгоре. В пакета получавате нови единици, сгради, генералски промоции, карти, ъпгрейди, мисии, забавен режим Challenge, общо 12 армии, актуализирана версия на редактора на нива, подобрен интерфейс, възможност да настройвате управлението като на WarCraft, почти съвършен баланс на фракциите и една камара малки и големи изненади. В списъка с желания неудовлетворена остана само мечтата ми за морски битки, но има време...

От EALA определят Zero Hour като "първи експанжън", което е повече от намек, че ще има и втори. Може би с кораби?

Графика	10
Звук	8
Геймплей	10
Общо	9

Режим Challenge е подобен на биткаджийска игра и може да е по-забавен от стандартните соло кампании.

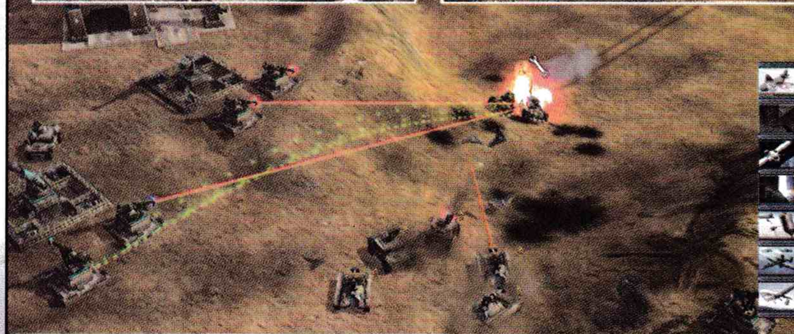




"Майката на всички бомби" на американците е в състояние да срине половин база.



За подобно пирошоу ще ви трябва много мощна конфигурация.



Един от американските генерали е специалист по изпепеляващи лазери, но и той си има слабо място.



ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ

■ "Изключително се постарахме всяка единица в Homeworld 2 да има своето предназначение. С бързане до бойния крайцер няма да спечелите. "По-голямо" не винаги означава "по-добро". Въпросният боен крайцер, особено в комбинация с защитни турети и йонни лъчи, е внушителна военна сила, но без подкрепата на изтребители и корвети си проличават неговите слабости. Комбинирането на различни тактики и кораби е в основата на балансовия модел на Homeworld 2..."

■ "...Искахме да направим "живо бойно поле, а това е изключително трудно в космоса. Ние го постигнахме - прашни облаци пречат на сензорите, небули причиняват блокиране на системите на корабите, мегалитите могат да поддържат подсистеми. Накратко - космосът не е празен в Homeworld 2, а по-скоро е пълен с възможности."

Джош Москейра,
главен дизайнер на Homeworld 2,
в интервю пред Gamespot

"Онзи, който желае мир, трябва да е готов за война"

■ Vivendi/Sierra/Relic ■ www.homeworld2.com ■ P3 800, 256 MB RAM, 32 Mb Video, 1.2 GB HDD ■ RTS ■ 1 CD

Помните ли кога излезе оригиналният Homeworld? Като вземете предвид прекрасната графика и незабравимия геймплей – същинска революция в света на тактическите стратегии, може би ще ви е трудно да повярвате, че играта се роди през далечната 1999 година. Някой я наричат "първата истинска реалновремева тактическа стратегия в космоса" и макар че това твърдение е спорно, никой не може да отрече, че то не е много далеч от истината. Сега, четири години (и един експанжън) по-късно, пред нас е достойният наследник Homeworld 2, който няма амбициите да прави нова революция, но със сигурност ще зарадва много всички почитатели на първата игра.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



▶ Големите експлозии са наистина ефектни.

При разработката на продължение на хит от калибъра на Homeworld пред дизайнерите винаги изниква един съществен въпрос: "Какво да запазим и какво да променим?". Ако нововъведенията са твърде много, има опасност някои игрови компоненти да се получат по-зле от тези в оригинала, а и да бъдат разочаровани феновете, които очакват едно, а получават друго. Ако ли пък те са твърде малко, играта в крайна сметка не предлага нищо ново и разчита само на стари лаври, за да се продаде. Както обикновено, трябва да се търси "златната среда" и тежко им на онези гейм-дизайнери, които не я намерят. За щастие, при направата на Homeworld 2, Relic Entertainment като че ли са успели да налучкат нужния баланс, преработвайки и усъвършенствайки достатъчно игрови елементи, при това запазвайки духа на оригинала.

За играчите, които случайно са пропуснали първия Homeworld и неговия експанжън Homeworld: Cataclysm, съм длъжен да започна с кратко представяне на идеята на самата игра. Става въпрос за реалновремева стратегия в космоса,

макар че терминът "стратегия" може би е неподходящ, защото геймплеят е чисто тактически

Играчът контролира събирането на ресурси, изследването на определени технологии, строежа на бойни единици и управлява бойните флотове, като в крайна сметка целта е методично и постепенно спечелване на текущото сражение. Бойното поле е напълно триизмерно, което придава нов тип дълбочина на геймплея в сравнение с другите тактически игри. Най-важната ви единица е корабът-майка (mothership), който при наличието на достатъчно ресурси може за относително кратко време да изгради внушителен и напълно боеспособен флот. Той е съоръжен с хипердвигатели за пътуване на дълги разстояния (обикновено между мисиите), но иначе е бавен и нискоманеврен, нещо съвсем естествено за толкова колосалната конструкция. Съществуват още четири класа кораби – изтребители, корвети, фрегати и най-големите capital ships, които с колосалните си размери са достойни да бъдат сравнявани дори с кораба-майка. От всеки клас има по няколко единици с различно предназначение и като правило разнообразният флот е за предпочитане в повечето ситуации. Основните раси в играта са Hiigarans и Vaygr, като техните кораби не само че изглеждат по коренно различен начин, но и функционално не са еквивалентни. За разлика от първата част, където разликите бяха по-скоро козметични, в



◀ Мъглявините и небулите не са само козметичен елемент, а оказват действително влияние върху геймплея.



В тази част на космоса съвсем скоро ще останат само парчета скрап, готови за предаване на "Вторични суровини".



Трябва да свикнете да групирате корабите си, за да можете да ги направлявате бързо в критични ситуации.

Homeworld 2 усещането от играта с всяка една от расите е коренно различно. За съжаление,

солова кампания е предвидена единствено за Hiigarans,

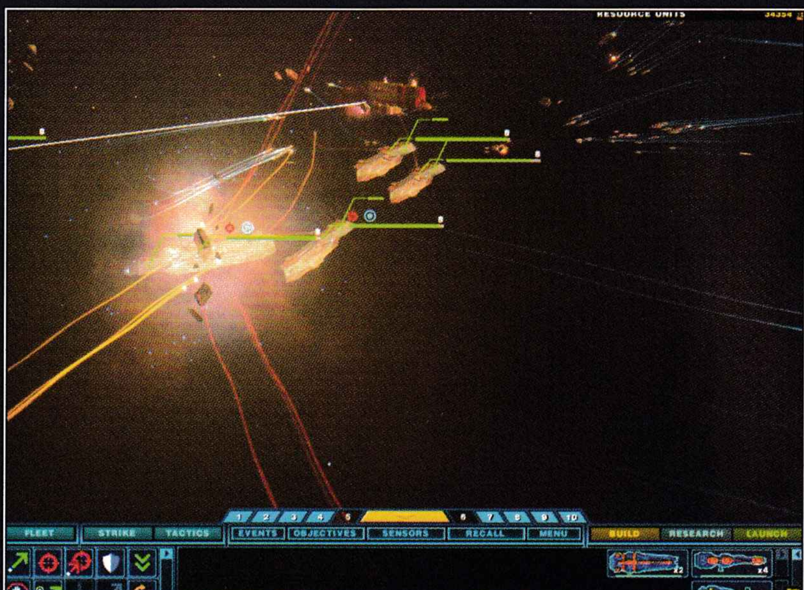
играта с войнолюбивите Vaygr ще можете да изпробвате в мултиплейр или в експанжън, който несъмнено скоро ще дочакаме.

Тъй като споменах соловата кампания, струва си да кажа няколко думи за нея, защото ми се струва, че именно тя е "най-зарибяващият" компонент на играта. Няма да преразказвам подробно превъзходната история, която я движи от началото до края, нито ще описвам интересните уникални единици, които се появяват единствено и само в тази кампания, а вместо това ще акцентирам върху основната разлика между Homeworld (в частност Homeworld 2) и повечето други игри. Тя се изразява в това, че в никоя мисия, освен в първата, не започвате да изграждате флота си "от нулата". Вместо това пренасяте оцелелите си единици от предишните мисии, изследваните технологии и дори акумулираните ресурси (всъщност, струва ми се, че в Homeworld 2 дори автоматично си събират допълнителните ресурси, останали след победата ви на картата на предишната мисия). Тази "персистентност" е нещо наистина приятно, защото можете с едни и същи кораби да изкарате няколко последователни мисии и свиквайки с тях, да си изградите стандартни бойни тактики, формации и т.н. От друга страна, винаги съществува опасността след "пирова победа" на предишната мисия да се почувствате затруднени от настоящата. Авторите уверяват, че нивата са проектирани така, че тази вероятност да бъде сведена до минимум и според мен са съвсем прави.

Нововъведенията в геймплея на Homeworld 2 са много, макар и не твърде радикални, затова съм убеден, че колкото и да се старая да ги изброя всичките, все ще пропусна нещо. Все пак ще се спра на поважните. Докато в оригиналът единствено вашия Mothership играеше ролята на "база", тук много от функциите като събиране на ресурси, строеж и научна дейност могат да бъдат пренесени в други големи кораби във вашата флота и така де факто разполагате с няколко "бази". Интерфейсът е значително подобрен – както управлението на камерата, така и менютата за строеж и ъпгрейди са много по-интуитивни и удобни за ползване. Битките в самата игра не са коренно променени, но новите кораби дават различни и непознати стратегически възможности (практически всички кораби са нови, само Mothership-ът е напълно запазен). Върху битката оказват известно влияние и външни фактори като небули, прашни облаци, астероидни полета и т.н. Малките кораби (изтребители, бомбардировачи) вече се строят автоматично в ескадрони от по няколко бройки, които се управляват като единствена единица. Струва си да спомена, че подобно групиране е достъпно и на по-високо ниво – играчът може да създава "ударни групи" (Task Forces), състоящи се от разнородни кораби, които се движат заедно и си сътрудничат, а от ваша гледна точка се третират като единствена единица след като са създадени. Подчертавам, че това се различава от стандартното групиране за улеснение на играча, налично във всички стратегии, което естествено също присъства.

Сериозно подобрен е и изкуственият интелект – това засяга както компютърните опоненти, които няма да пропуснат да се възползват от слабостите във вашия флот, така и вашите собствени кораби, които са достатъчно "умни", че да си избират подходящи цели и да действат адекватно в битка, дори когато нямат съответните заповеди. А това често ще им се налага, защото неведнъж ще ви се случва да воювате на няколко фронта и просто физически да сте затруднени да им се правите на бавачка. Както вече казах, това не е и нужно, защото AI-то е на много високо ниво и се справя съвсем задоволително.

Графика	8
Звук	9
Геймплей	9
Общо	8



В Homeworld 2 вашият флот може да се състои от много повече кораби, отколкото в оригинала.

Графиката – четири години по-късно

През 1999 година Homeworld предложи същински визуален спектакъл. Настоящото продължение едва ли ще впечатли чак толкова днешните геймъри, макар че определено изглежда добре. Присъстват много нови визуални ефекти, дизайнът на корабите е почти съвършен, а детайлността е значително по-добра. Ако се вгледате, ще забележите движещи се части (примерно оръжейните установки) и видими повреди от вражеските изстрели. Светлината, хвърляна от един кораб, осветява околните, а експлозиите са наистина красиви. Официално обявените системни изисквания на играта са сравнително високи, но от опит мога да ви кажа, че с цената на известни компромиси по отношение на качеството ще я подкарате и на по-скромна машина. За жалост, цялата тази красота се забелязва само на добра конфигурация, и, при това, ако приближите камерата максимално до корабите, а един такъв изглед е фундаментално неподходящ, за да ръководите тактически вашите части. Така сте изправени пред една нелека дилема – дали да гледате графични красоти или пък да играете играта пълноценно – нещо, което става най-лесно от напълно схематичния сензорен екран, предлагащ максимално отдалечен изглед.

Озвучението е съвсем професионално и поне аз не мога да изкажа абсолютно никакви критики към него. Когато доближите камерата до някой кораб, чувате шумове от двигателя му, както и звукови ефекти от оръжията. Познавам хора, които биха издребнели с въпроси как тези звукови ефекти се разпространяват в безвъздушното космическо пространство, но на такъв род критикари човек може да препоръча само да си изключат колонките или да си запушат ушите, щом са толкова недоволни.



▲ Близкият изглед е красив, но непрактичен при игра.



▲ Космическите битки са много красиви, макар и в графичната машина да няма нищо революционно.

В самия край на статията ще се спра на мултиплейър-режима. Той позволява мрежова игра между максимум шест души, като ако се свързвате с Интернет през dial-up модем, не е благоразумно да опитвате с повече от четирима играчи. Мрежовата битка е малко постна откъм опции и си личи, че не е най-голямата атракция на играта, но въпреки това е забавна. Жалко е, че все още има само две уникални раси, между които играчите да избират, но пък балансът между тях е почти перфектен, нещо, което би било трудно да се постигне с повече от две враждуващи страни.

Горещо препоръчвам Homeworld 2 на всички, които са се забавлявали с оригинала – тази игра е правена за вас и просто няма как да останете недоволни от нея! Предполагам, че с новото си прераждане тя ще спечели и много нови почитатели, защото, когато става въпрос за тактически сражения в космоса, едва ли някъде другаде ще открием достойна алтернатива.




Газ до дупка за излизане на по-предна позиция.

Формула 1 по американски

■ Brain In A Jar/Codemasters ■ www.codemasters.com/indycarseries
■ P3 750MHz, 128MB RAM, 32MB Video ■ Racing ■ 2 CDs

Обичате високите скорости и инфарктните надпревари, изпълнени с много екшън? Харесвате автомобилни състезания, в които технологиите остават на заден план, а основният фактор за победа са личните качества и уменията на пилотите? IndyCar Series е играта, която може да ви даде всички тези неща.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Не знам за вас, но на мен започнаха да ми омръзват ежегодните издания с марката EA Sports, посветени на поредните изяви на суперзвездите от Формула 1. Причината не е толкова в качеството на игрите, което безспорно е добро, а по-скоро в това, че не съм от най-заклетите почитатели на най-комерсиалната автомобилна надпревара и не си падам особено по идеята за така наречения "реализъм" в компютърните ралита. Бавно и методично игрите, посветени на F1, се превръщат в забавление за наистина сериозни фенове, които имат трайни интереси и дълбоки познания за този изключително зрелищен спорт. Е, аз не съм от тях и затова искрено се радвам на появата на всяка игра от типа на IndyCar Series.

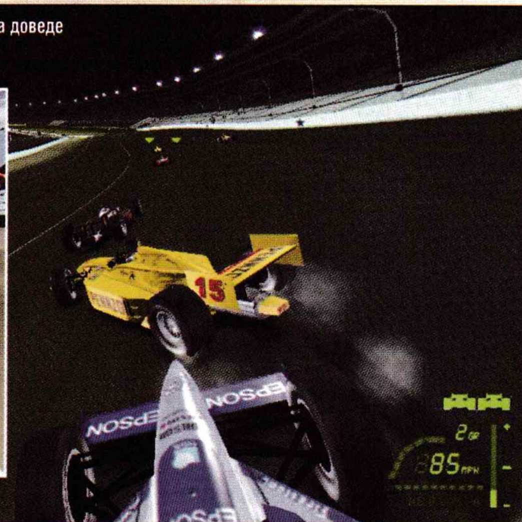
Въпреки външната прилика на болидите с тези от Формула 1 IndyCar е коренно различно състезание. Неслучайно специалистите го определят като една от автомобилните надпревари с най-жестока и безпощадна конкуренция. Основната причина за това е в особената политика спрямо използваните технологии и стандартизация на състезателните автомобили. Противно на реалностите във Формула 1, където технологиите са от първостепенна важност и често играят решаваща роля за изхода от битките, тук като че ли водещи са уменията, издръжливостта на пилота и най-вече правилната стратегия за конкретното състезание.

За разлика от F1-заглавията, Codemasters представят коренно различен продукт. Тук акцентът пада не толкова върху опитите за постигане на някакъв реализъм, а върху атрактивната и динамична надпревара. Повече екшън и стратегия и по-малко хабене на време в безумни технически настройки. Това е отличителната черта, а може би и основно предимство на IndyCar Series. Друга особеност са пистите. Ако някога сте пробвали игра от NASCAR-поредиците, със сигурност трасетата, които ще срещнете в IndyCar Series, няма да бъдат кой знае каква изненада за вас. Пистите са овални и по тази причина на пръв поглед изглеждат малко скучни, но това е само в началото. След като навлезете в играта, ще установите, че надпреварите имат своята солидна логика, която трябва да се спазва, тъй като иначе победата е невъзможна. Надпреварите в IndyCar са и в голяма степен въпрос на устойчивост и игра на нерви, тъй като при сравнително кратката овална писта, изравнените възможности на болидите и колосалния брой обиколки всяка грешка води фатални последици. Естествено това се случва само в реалния живот, но не и в творението на Codemasters. При сблъсък се получават невероятно пищни и зрелищни катастрофи. Болидите отхвърчат от пистата, премятат се във въздуха, навсякъде хвърчат парчета, но в крайна сметка след известно забавяне те отново се оказват невредими на пистата. Именно това забавяне се оказва трудно за наваксване. За да се намали до минимум рискът от катастрофи, е добре да владеете перфектно болида и да познавате идеално трасето, по което ще се състезавате. С първия проблем можете да се справите като преминете през тренировката, наречена Master Class. В нея ще се запознаете с всички основни техники на управление и контрола върху болида, а също така и с някои тактики и стратегии, които със сигурност ще ви свършат работа при състезанията.

Като графика IndyCar Series е на напълно прилично равнище и не отстъпва много на добрите заглавия в жанра. Болидите са пресъздадени доста автентично. Същото може да се каже и за 14-те писти, като тук е мястото да се спомене невероятното преживяване и зрелище, на които можете да се насладите в някои от нощните състезания на изкуствено осветление.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8


Ако това се случваше в реалния живот, едва ли от пилота и колата щеше да остане нещо здраво.

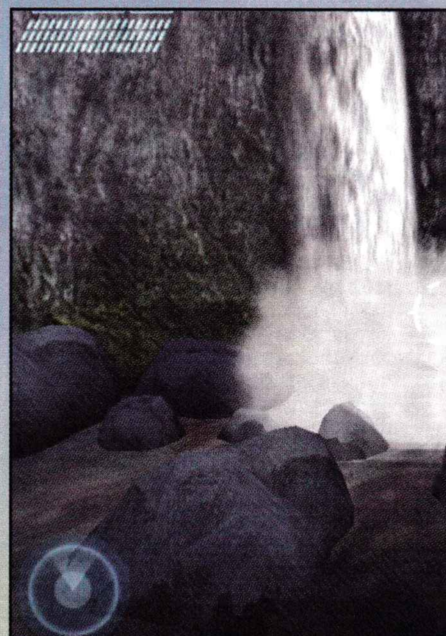

Дори най-лекият сблъсък може да доведе да извади болида от пистата.



Заслужаваше ли си чакането?

- Gearbox / Bungie
- www.microsoft.com/games
- P3 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
- FPS
- 1 CD


Може да бягаш, но така само ще умреш изморен.



Преди две години, когато Microsoft представиха своя първи опит в областта на домашните игрови конзоли, X-Box, бе обявена и една игра. Според информацията, налична тогава, въпросната игра се очертаваше да бъде изключителен хит. Разбира се, Microsoft направи необходимото да ограничи играта, и да я направи ексклузивна за X-Box. Това се оказа успешен ход, и много хора си купиха черната кутия само и само да видят въпросното ново чудо. Днес, две години по-късно, играта вече е на разположение и на PC-геймърите. Тогава тя беше нещо изключително, дали сега ситуацията е такава? Дали чакането си заслужаваше? Отговорът е по-надолу.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

На първо място – историята. Тук, разбира се, промени няма. През 2552 г. човечеството се сблъсква с непозната дотогава извънземна раса. Или по-точно – съюз от няколко различни раси, наречен "Covenant". Интересното е, че причината за това обединение е общата религия, граничеща с фанатизъм. Въпросният съюз е обявил съществуването на човечеството за "обида" срещу боговете. Логичната им следваща стъпка е обявяването на свещена война.

Проблемът става сериозен. Човечеството се оказва абсолютно неспособно да спре настъплението на извънземните сили. Последният им отчаян опит за противодействие е създаването на кибернетични супервойници. Името на проекта е SPARTAN-II. За съжаление, планетата, на която протича разработката, е нападната от Covenant, и е разрушена. Последният оцелял войник е натоварен на един космически крайцер, наречен "Pillar Of Autumn", който се измъква от извънземните сили.

Както можете да се досетите, този войник сте вие. Наречен просто "Master Chief". Събуждате се от криогенен сън във въпросния крайцер, и точно тогава се оказвате открити от извънземните. Отново. В последвалата битка "Pillar Of Autumn" няма никакъв шанс и е взето решение за евакуация. AI-то на бордовия компютър, наречено просто Cortona, е прехвърлено във вашата бойна броня, и с бой успявате да си пробиете път до спасителните капсули.

Капсулата, а после и вашия крайцер, аварийно се приземяват на Halo. Тази странна, вероятно изкуствено създадена планета, представлява огромен пръстен, във вътрешността на който е пресъздадена съвсем обикновена природа – дървета, реки, скали и т.н. Вашата първа сериозна задача е да проверите за оцелели. Разбира се, наоколо гъмжи от извънземни, така че не е лесно.

Очевидно е, че историята е достатъчно оригинална. Е, няма амбиции да се бори за "Оскар", но все пак става. Другояче стои въпросът с оформлението.

Графиката, която навремето беше революционна, сега е просто добра. Според мен игри като Unreal 2 и Tom Clancy's Splinter Cell вдигнаха летвата доста високо, и дори и по-детайлните текстури и високите резолюции в този PC-порт не успяват да спасят положението. Не ме разбирайте погрешно, няма нищо грозно в Halo, но двете години си казват думата.

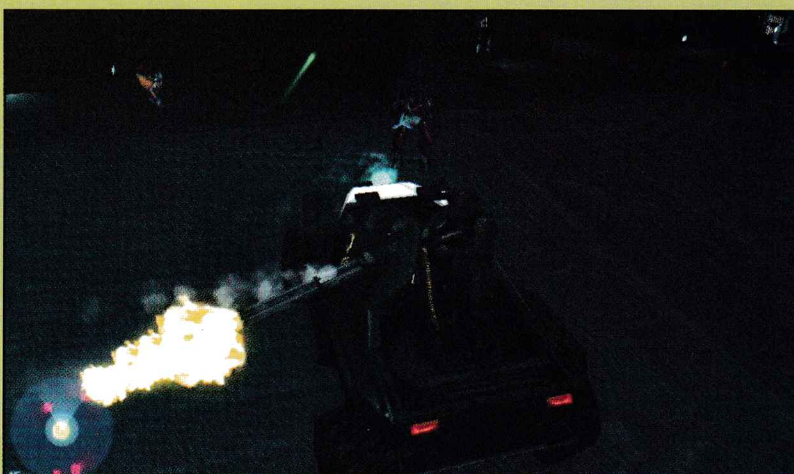
Като капак на всичко система, на която Unreal 2 и Unreal Tournament 2003 вървят добре, се задъхва много, много сериозно още при първия опит да се играе с максимални детайли. Според мен в случая причината е в лошата оптимизация.

Очевидно е, че Halo няма да вземе приза за "най-красива игра за годината", затова ще обърна внимание на геймплея. Като цяло може да се каже, че в Halo е наблегнато на качеството, а не на количество-

− +

Плюсове:
- добра графика
- динамичен геймплей
- добър сюжет

Минуси:
- небалансирана трудност
- еднообразна
- тежък графичен енджин


Бъгито е удобно и защитено превозно средство.



Битките в играта са тежки.



Графиката не е лоша, но...

Виждал съм и по-добри водни ефекти.

то. Броят на оръжията е малък, на враговете и превозните средства – също. В това отношение може би проблемът е, че PC-геймърите са свикнали на екшъни от съвсем друг мащаб. Накратко казано, в играта има пет "човешки" оръжия, три на Covenant, и два вида гранати. Крайно недостатъчно, според мен. А трябва да се има предвид и това, че във всеки един момент можете да носите само две от тях, и по четири от двата вида гранати. Освен това самите оръжия не са никак, ама никак оригинални. Те включват пистолет, щурмова пушка, shotgun, базука, и снайперска пушка. Извънземните пушкала са по-интересни – плазмен пистолет, плазмена пушка, и т.нар. "needler", който е може би най-забавното оръжие. Изстрелва малки стрелички, които преследват целите, забиват се в тях и избухват. Всички те вършат добра работа, но мунициите за тях са доста ограничени. Поради тази причина всяко, наистина

всяко оръжие има възможност за т.нар. "melee attack",

т.е. позволява ви да удряте враговете си с него. Този тип атака е доста силен, но за съжаление е много трудно да се приближите достатъчно, за да го използвате. Имайте предвид, че и вашите врагове разполагат с такава възможност.

Гранатите не се избират като отделно оръжие, а могат да използват по всяко време, като алтернативен режим на стрелба. Те вършат чудесна работа, и то не само като средство за масово унищожение, а и за разсейване на противниците. Тъй като изкуственият им интелект е на много високо ниво, те бягат от вас, прикриват се и действат координирано. В този аспект нямам никакви претенции. Но най-важното е, че бягат от гранатите ви. Това в повечето случаи е във ваша полза, а не вреда, тъй като Jackal-ите (вид врагове) използват енергиен щит, за да се прикриват, и за вас става много трудно да ги убиете. Е, една добре хвърлена граната ги раздвижва моментално и ви дава възможност да ги раните. В общи линии така стоят нещата и при останалите врагове.

Явно ще трябва да кажа няколко думи и за тях. В началото ще се сблъскате с Grunt-ове. Те са малки, смешни, страхливи и като цяло са ужасни бойци. Направо да ви е жал да ги убиете. След тях идват Jackal-ите, които се оказват по-сериозни опоненти. Освен вече споменатите енергийни щитове, те бягат, стрелят по-точно и като цяло дори 3-4 от тях могат да ви вгорчат живота. Следват Elite-ите, които пък са наистина неприятни. Това е и една от сериозните ми критики към играта: трудността се покачва прекалено бързо, а оръжията ви не ви отговарят на нея. В един момент можете да стреляте по десетина Grunt-а, а в следващия – да се криете страхливо от приближаващия Elite. Да не говорим за Hunter-ите. Лично на мен това не ми е много приятно, макар че подтиква към по-стратегическа игра и умело използване на наличните средства.

Ще срещате и разхвърляните тук-там групички от marine-и, които са на ваша страна. Въпреки че са далеч от вашите способности, те все пак оказват доста ценна помощ.

Оценка	
Графика	8
Звук	8
Геймплей	8
Общо	8

Добри стрелци са, макар и да не носят на много поражения. Въпреки това през повечето време ще сте сам.

Един аспект, за който се говореше много още навремето, беше използването на различни превозни средства. Е, не си представяйте нещо като в "Operation Flashpoint" или "Battlefield 1942". Всичко на всичко ще разполагате с бъги и танк от страна на хората и две аналогични машини за Covenant, едната от които всъщност е летяща. Бройката не е особено внушителна, а и те се използват само на ключови места в играта, но все пак са приятни. Лошото е, че съотборниците ви не могат да управляват машините, така че през повечето време тази задача ще се пада на вас, докато те ще стрелят. Например в бъгитата освен шофьор седи и картечар, и трети човек, който стреля от мястото до водача. Подобно е положението и с танка.

Въобще по отношение на геймплея има доста идеи, но за съжаление малкият брой врагове, оръжия и превозни средства го прави еднообразен след време. Може би щеше да е съвсем друго, ако беше излязла през 2001 г., но сега... въпреки всичко, заслужава си да я изиграете, защото никак не е лоша, а и за да разберете какво изпуснаха всички PC геймъри тогава, благодарение на бездънните джобове на Microsoft.

Пържейки Elite със собственото му оръжие...



Злато, индианци, бледолики и... още злато!







▲ Вигвамите на прерийните индианци са подвижни.

■ CDV Software/Related Designs ■ www.nomans-land.de
■ P3 700, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 2 CDs

Графика	8
Звук	9
Геймплей	9
Общо	8

Карл Май си има достойни наследници! Съвременните германци продължават започнатото от него дело с нова игра на тема Дивия запад. И при това се справят доста добре, доказвайки, че успехът на направената от Data Becker игра America не е бил случайност.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Когато за пръв път погледнах разпространяваната от CDV Software игра No Man's Land, не бях особено впечатлен. Приготвих се да й отделя минимално внимание, придружено с обяснението – "стратегия в реално време като много други – нищо особено, но нищо и много лошо". Причината за това неособено ласкателно впечатление е малко странната графика. По принцип тя никак не е лоша, но не знам поради какви причини краката на всички – и хора и животни изглеждаха малко късички и смешновати. Може би причината да е била и в лошата настройка на моя компютър, въпреки че се съмнявам; във всеки случай конете в играта малко приличаха на онази порода кучета, които се продават на метър и завиват зад ъглите с чупка в кръста като автобус Икарус.

След като поиграх обаче около един час, установих, че играта започва да ми харесва. Впечатлението от не най-добрата графика и не най-елегантните анимации постепенно бе позабравено; на негово място се появи задоволство, когато се убедих колко внимателно германците са изпипали обмислили и най-дребните подробности по интерфейса. Или ако трябва да бъда по-точен – те съвсем съвестно са заимствали всички добри хрумвания от другите подобни стратегии, без да стават излишно екстравагантни и да си правят смели експерименти. Нарочно подчертавам това, тъй като не малко реномирани производители са пускали игри, в които примерно противникът ви напада... и почва голямото търсене по картата докато откриете къде точно е сражението... защото няма начин директно да се преместите в горещата точка! Или пък по едно време установявате, че внезапно сте свършили дървения материал. Започвате да търсите къде са ви работниците и ги намирате скупчени на тумба, подритват камъчета и си свиркат, чакайки някой да им покаже следващото дърво, намиращо се на цели 10 метра от тях. Или пък в не по-малко досадния случай, когато трябва да се преборите и запаметите четири хиляди еднообразни бутончета с опции...

Разбира се добрият интерфейс сам по себе си нямаше да бъде достатъчен, ако в играта липсваше интересен сюжет и геймплей, а мисиите бяха еднообразно досадни.

А в това отношение

No Man's Land се оказа приятна изненада

Играта включва три single play кампании, няколко карти тип "multiplayer" и генератор на случайни карти. Трите кампании са с общо тридесетина сценария и в тях се преплитат съдбите на шест нации – испанци, англичани, колонисти (в играта са наречени "patriots"), заселници (settlers), горски и прерийни индианци. Сега тук едно отклонение – не са малко подобни игри, които предлагат многобройни нации, многобройни кампании и още по-многобройни сценарии... само за да се окаже, че разликата между нациите е най-вече в цветовете им, а многобройните сценарии са два типа – построй база и заличи противника или с шепа хора стигни от точка А до точка В. Е, строеж на "бази" има и в тези мисии, както и обиколки на цялата карта само с няколко човека, но въпреки това няма да имате чувството, че това вече сте го виждали и сте го играли, защото самите кампании имат забавни сюжети и са изпълнени с неочаквани обрати; не само това – имате шест нации, а само три кампании – това би трябвало да ви подскаже, че съдбите на нациите са преплетени и объркани. На теория първата кампания е от страната на испанците – конквистадори, втората – на индианците, а третата проследява съдбата на фамилиите от кораба Mayflower. За тези, на които това име нищо не им говори – с този кораб са дошли първите анг-



▼ Тъжен град в пустинните прерии.



▶ Потайна мисия в малките часове.

РАП

За сведение на тези, които рядко четат нещо повече от програмата на телевизията - Карл Май е бил известен германски автор на текстове за рап, предназначени специално за изпълнение от индианци. Един от най-известните рапъри-индианци бил Винету, който често правел клипове за реклами на дънки по телевизията заедно с известния изпълнител на hip-hop и негов приятел Поразяващата Ръка.

лийски колонисти в Новия Свят. През 1620 година в New Plymouth дошли така наречените Pilgrim Fathers, а през 1629 и 1630 този дълъг само 30 метра (90 фута) кораб прехвърлил още две групи. И до ден-днешен членовете на фамилиите на някогашните пътници на Mayflower се считат за американска "аристокрация" и имат много висок социален статус, независимо от материалното си положение.

Около съдбата на "Pilgrim Fathers" се върти историята в третата кампания,

а финалът е чак през далечната 1900 г.!

Разбира се, кампанията няма нищо общо с истинската история освен някои от имената, но въпреки това идеята е свежа и внася в играта допълнителна забава.

Не малко интерес и "тръпка" се получава от наличието на герои, "elite units" и... магии! Точно така, елитните единици и героите могат да правят магии! Всъщност героите са си същите тези елитни единици, но си имат собствени имена и (както е обичайно) смъртта им води до загуба на сценария. Всички тези units трупат мана и при достатъчно количество могат да прилагат едно или повече особени умения, магии или някакви специални атаки. Например шаманът на горските индианци създава от труповете "spirits". Това са неуязвими и неотразими духове, които изсмукват жизнените сили на противниковите единици, но при това загиват и те самите (за щастие на враговете им). Единственият начин да се контрират е от свещеник, който разполага с умението (магията) "banish". Испанците пък разполагат с "губернатор", който директно може да превръща маната в злато, като магията се нарича... "събиране на данъци". Освен това те имат и unit, който при умела употреба може да обезлюди цяла противникова база. Единицата се нарича "gunslinger" със специална атака "aim". Използването й убива абсолютно всеки, попаднал на "прицела" с един изстрел. Може и да ви изглежда дребна работа, но в No Man's Land всички единици са с много hit-points и дори и директно попадение от оръдеен изстрел не може да ги убие отведнъж... което е малко странно, разбира се. Колонистите също имат подобна единица (с ръкопашен бой), но при тях освен това една от магиите разкрива части от картата, а свещеникът им може да лекува директно на бойното поле.

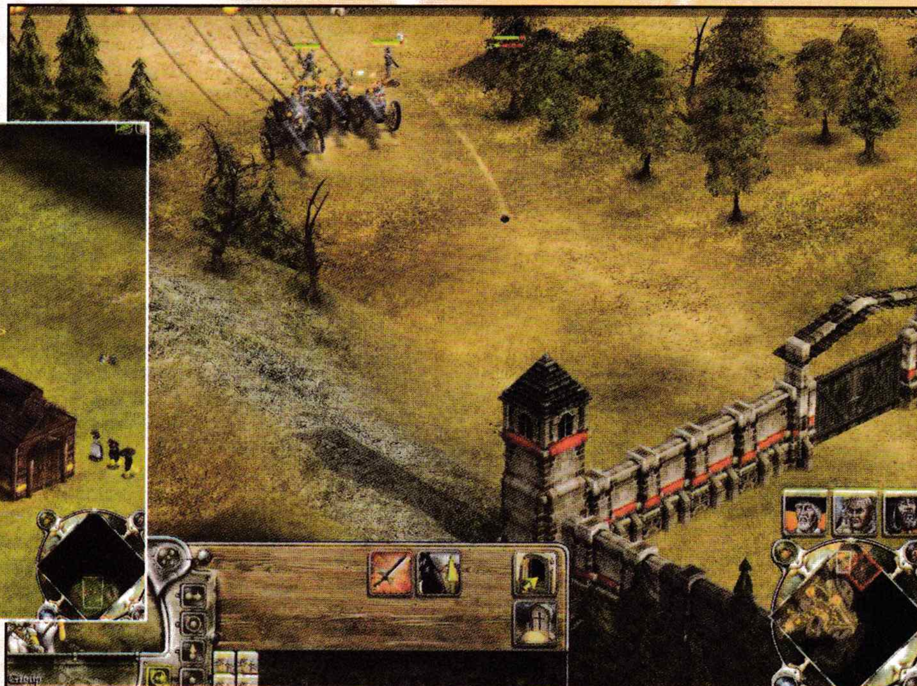
Друго добро попадение е натрупването на experience points и качването на нива. Всички единици могат да вдигнат до 5 нива, което повишава атаката им и наличните hit points с около 50%, но на практика само специалните единици и то не винаги успяват да стигнат до максимума.

Във всички игри извън кампаниите участват допълнителни специални единици, наречени bounty hunters

Всеки играч може да има до трима такива ловци на глави и тяхното единствено предназначение е да изтребват противниковите елитни units. Освен тези единици извън кампаниите има и други допълнителни изобретения – това са всъщност "анти-изобретения" и те се "използват" от... противника (но трябва пак да се активират от елитен unit)! Не успях да преценя доколко на практика са полезни, но някои от тях поне звучат забавно – като например изобретението "chastity belt", което намалява... раждаемостта на противника, т.е. скоростта, с който произвежда units.

Разбира се, No Man's Land си има и недостатъци, включително и дежурните проблеми с лошия pathfinding... въпреки това е игра, която препоръчвам и си заслужава да бъде изпробвана!

▼ Тази каменна кула е построена от дърво.





▲ С цървули по Дивия запад.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Поредният порт на конзолен шутър

■ Black Label Games / Vivendi ■ www.vugames.com ■ 4 CDs
■ PIII 1GHz, 64 MB RAM, 32 MB T&L Video ■ FPS / Flight Simulator

Напоследък явно стана модно да се портват какви ли не конзолни игри за PC. Друг е въпросът, че далеч не всички подобни опити завършват успешно. Mace Griffin е заглавие, спрягано за хит за Xbox, но дали е на нивото на останалите шутъри за PC?

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Първото нещо, което прави впечатление, е големият размер на играта. Да, обаче това не бива да плаши никого, защото за инсталацията не е нужно цялото съдържание на дисковете. Просто има две различни версии на инсталацията – с поддръжка на хардуерни пикселни и вертексни шейдъри (изисква GeForce 3 или Radeon 8500) или с вариант за работа и с GF2 и други карти от този клас. Както и да е, не бива да се забравя, че първоначално играта е била на DVD, така че този обем не изглежда прекален. От друга страна, заглавия от типа на Unreal Tournament 2003 се помещават на по-малко дискове, а наскоро излязлото Halo е само на един.

Историята е следната: вие сте Mace Griffin, космически рейнджър. По време на една операция става "гаф" и единствено вие от целия екип успявате да се измъкнете жив. За съжаление това води до проблем: обвинен сте за смъртта на останалите, даден под съд и принуден да лежи десет години в затвор. След като излизате оттам, решавате да станете ловец на глави (bounty hunter) и именно тогава започва действителната игра. Първото ниво, което представя въпросната провалена операция, може да се приеме по-скоро като един вид tutorial.


Бой с палката по главата.

Оценка	
Графика	8
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7

Главният герой като външен вид е доста внушителен и донякъде, поне на мен, ми напомня на Chaser от едноименната игра. Типичен "мачо", облечен в стилна броня, въоръжен със солиден арсенал и амбициран да си разчисти сметките с дълъг списък от хора. На първо време обаче ще трябва да поработи за организацията на ловците на глави, което ще му донесе пари, опит, връзки и т.н.

Какво точно представлява Mace Griffin: това е съвсем

класически шутър от първо лице, като отделни нива се играят като космически симулатор

Доста странно решение, но и интересно. Фактически може да се каже, че имаме две почти напълно различни игри в една, за разлика от по-стандартния подход в заглавия като Red Faction, където управлението на превозни средства ставаше в отделни моменти и то по подобие на останалата част от играта. Съответно и реализацията на двата отделни елемента в Mace Griffin е на различно ниво и ще ги разгледам поотделно.

Като шутър играта предлага съвсем стандартно изживяване. Разхождате се из кораби, космически станции и т.н. и стреляте с набор от различни високотехнологични оръжия по голям брой врагове. Наблегнато е повече на екшъна и по-малко на обикалянето и дърпането на ръчки, макар че и този момент е застъпен. Като цяло графичното оформление е добро, макар че движенията на героите не ми допадат, а и интерактивността с околната среда е сведена до минимум. Не можете дори да чупите повечето неща. Иначе моделите са детайлни, но текстурите са с по-лошо качество. Същевременно играта си е тежка и дори на машина над препоръчваната от производителя не върви гладко. Надявам се проблемът да е в лошата оптимизация и това да бъде поправено в бъдещето. Честно казано, обаче, малко се съмнявам в това.

Оръжията са стандартни – електрическа палка, пистолет (или по-скоро автоматичен револвер – да се чуди и мае човек какво ли не измислят тия хора в бъдещето), мини-картеч-


Mace в цялата си красота.

ница, пушка, снайпер и т.н. Нищо ново. Някои от оръжията имат алтернативен режим на стрелба, други – не. Дразнещо е, че няма хвърчаща кръв и някак си стрелбата по враговете е много нереална. Освен това екшънът е леко еднообразен. От друга страна, хитри идеи все пак има, например има едни много странно изглеждащи врагове, които носят нещо като електронни маски на лицата си. Върху тези маски се вижда настроението им в момента във вид на смайлита. Оригинално, наистина, макар че може би малко несериозно за такъв тип игра.

Като цяло превъзходството ви над враговете е сериозно, а и имате енергиен щит, който се възстановява сам. По тази причина играта е относително лесна.

Другата страна на монетата е космическият симулатор

Той наподобява може би най-много Freelancer като стил на управление с тази разлика, че изгледът е от първо лице. Нямате много клавиши за запомняне, основни са само няколко, които ви служат за прихващане на целите. Интересното е, че можете по всяко време да ставате от пилотското място и да се разхождате из корабчето. Не че има някакъв смисъл, де, но все пак разнообразява. Тъй като рядко ще ви се случва да стоите в космоса без да има какво да правите, няма да ви се налага да се шляете из малкото и уютно корабче. Освен това забравете за удобен HUD, радар и т.н. Не че няма такива неща, просто те са малко нефункционални и откровено казано, грозни.

Като говорим за грозота – битмаповете сложени за бекграунд в космоса са ужасни. Само като видите разни нарисувани астероиди и направо ще ви се отще да играете. За съжаление, с този проблем ще се сблъсквате постоянно.

Според мен екшънът в космоса е малко недоизпипан. Изтребителят ви е способен на зашеметяващи маневри и въпреки тоталната си неугледност и привидна тромавост маневрира доста пъргаво. Лично на мен това не ми хареса, някак си липсваше усещането, което пораждат другите космически симулатори. Освен това не можете да ускорявате плавно, а на няколко степени с големи скокове между тях. На последната, явно някакъв вид afterburner, всичко започва да се тресе и определено създава дискомфорт :) За сметка на тези проблеми можете да се движите и назад, макар че не забелязах да има такава полза, като във Freelancer или X-Com: Interceptor.

В арсенала ви влизат картечници, лазери и ракети, с които да обстрелвате доста малоумните си врагове. Съвсем сериозно, изкуственият им интелект е доста слаб. Иначе се забелязват някакви наченки на тактика, полет във формация и т.н. По всичко личи, че този елемент от геймплея е направен, колкото да се отбие номерът. И все пак, ако го нямаше, щеше да е по-зле.

Общият брой на корабите е шест, като това според мен е една добра цифра, като се има предвид, че играта все пак не е симулатор. Можете да кацате на различни станции и т.н., което поне е реализирано добре. Просто минавате с корабчето си през поредица от нещо като светещи врати и ако минете през всички с ниска скорост, ще кацнете автоматично, където трябва. Може би звучи сложно, но не е и работи добре.

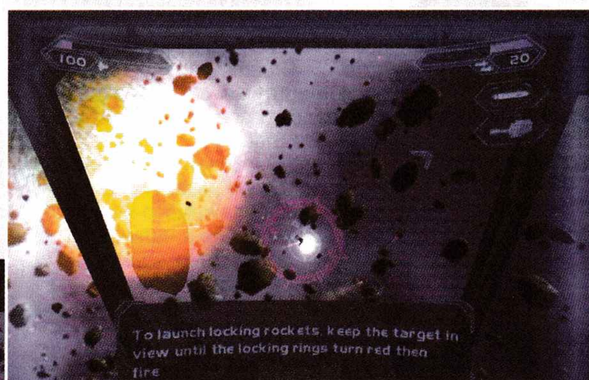
Голяма критика имам към звука: не знам честотата на семплиране ли е ниска, проблеми със звуковия енджин ли има (а той е използваният в много други заглавия и според мен много качествен, Miles Fast 2D Positioning). При мен на моменти се чуваше толкова зле, че не можех въобще да разбера какво си говорят хората. Като се има предвид, че тотално отсъстват субтитри, проблемът става още по-сериозен. Възможно е проблемът да е при мен, но не съм имал такъв с друга игра.

Междинните филмчета са реализирани с енджина на играта и изглеждат добре. За съжаление, там се виждат някои проблеми, които лично на мен ми хванаха окото. Например при първото си пристигане в базата на ловците на глави вашият човек иска оръжие, докато съвсем ясно се вижда, че в кобур на крака му има револвер. Хубаво нещо е, че тъй като е европейска версия на играта, интродукцията е дублирана на няколко различни езика – английски, френски, италиански и испански.

Въобще като цяло Mace Griffin: Bounty Hunter е нелошо заглавие. За съжаление това, което се оказва хитово при Xbox, явно е недостатъчно за наистина добра PC-игра. Свалям шапка на разработчиците за някои от идеи, както и поради това, че явно са се опитали да избегнат огромния брой клишета в този стил игри. Но тромавият енджин, леко еднообразния геймплей, както и очевидно недоизпипаните елементи в него говорят лошо за заглавието. Може би, ако излезе един голям пач, който да оправи положението, тази игра ще получи по-голямо внимание.



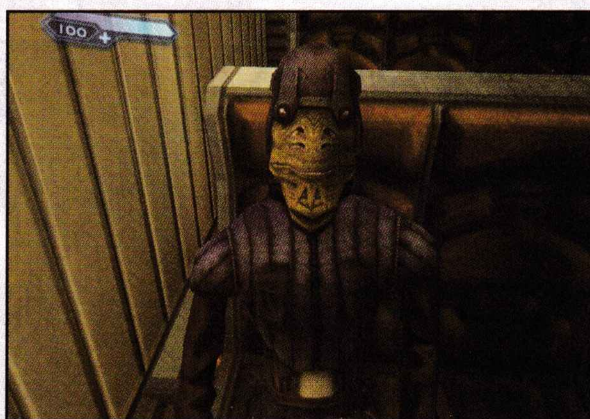
▲ Детайлни модели и бедни текстури.



▼ Първата ми космическа схватка.



▼ Тук ясно си личи битмапа.



▲ Ех, че грозно извънземно.

AGE of MYTHOLOGY The TITANS EXPANSION PACK

Титаните си отмъщават на олимпийските богове


Освобождаването на титаните води до победа във всяка мисия.

■ Ensemble Studios ■ www.microsoft.com/games/titans ■ P2 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ RTS ■ 1 CD


Базата на Атлантите се готви за атака срещу варварите, които охраняват спасителния проход.

Точно година след излизането на Age of Mythology феновете на тази хитова стратегия получават и официалния expansion, който носи звучното име The Titans.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

След инсталацията, която естествено изисква да имате на компютъра си и Age of Mythology, ще можете да се насладите на доста нови неща. Първото от тях естествено е изцяло новата цивилизация на жителите на потъналия континент Атлантида, заедно с нейните богове и нови единици. Именно около този народ е концентрирана и новата солова кампания, която ви очаква в The Titans. Действието се развива 10 години след разрушението на Атлантида и получавате възможност да помогнете на малцината оцелели атланти да възстановят тяхната могъща цивилизация. По пътя към осъществяването на тази благородна цел ще помогнете пък на Титаните да си върнат тъпкано на олимпийските богове за причинените унижения. Но всичко това и още много ще научите по време на играта, а аз нямам никакво намерение да ви развалям удоволствието. Самата кампания съдържа 12 мисии, които обаче като цяло са доста кратички и Age of Mythology ветераните едва ли ще прекарат повече от 1-2 следобеда с тях. Това е тъжната истина. Ако не играете Age of Mythology в мрежа, този expansion ще ви забавлява твърде кратко време, макар че предложеното е доста качествено. Естествено има и нови филмчета и музика, но това е сравнително слаба утеха. Други фирми многократно са показвали доста повече въображение и щедрост при правенето на такива разширения, като WarCraft III: The Frozen Throne е нагледният пример, от който би следвало да се поучат хората от Ensemble Studios.

Самият геймплей също не е претърпял особено развитие. В тази област най-забележимото и съществено нововъведение е наличието на Титани. Тези митични същества стават достъпни, когато достигнете Mythic Age и

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	8	8


Тези храмове на титаните предоставят изключително могъщи бойни единици.

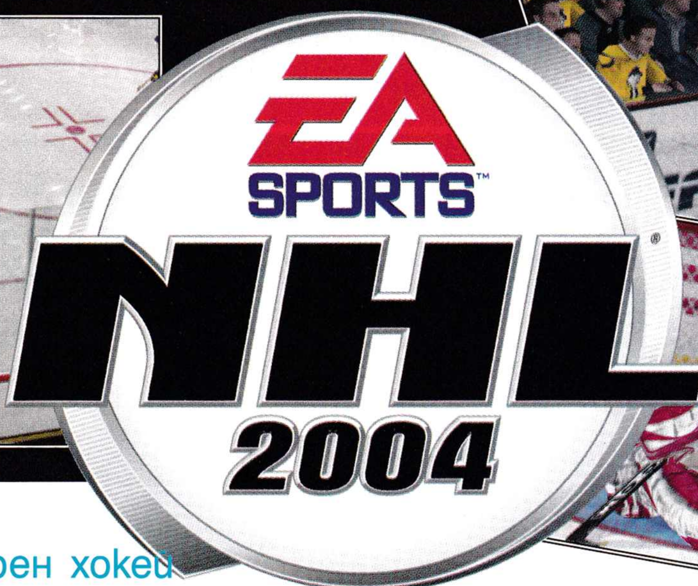
водят до неминуема победа в съответната мисия

Естествено има и други по-дребни новости. В The Titans имате на разположение 12 нови божествени сили и 25 допълнителни единици. Всичко това обаче има значение най-вече при мрежовата игра, която така действително се разнообразява значително и любителите на Age of Mythology вече имат възможност да прилагат съвсем нови тактики.

Промените във визията също са по-скоро козметични. Впечатляващите картинки, които се появиха на сайта на Microsoft, доста заблуждават относно това, което ще видите. На практика графиката на Age of Mythology не е променяна особено и единствено зрелищните сцени в близък план като че ли са претърпели някакво развитие спрямо оригиналната игра. Все пак това не е особена драма, защото AoM не изглежда никак зле, а и конкуренцията в жанра не може да се похвали, че превъзхожда с нещо отрочето на Ensemble. Съвсем друга е ситуацията при звука и особено музикалното оформление. Тук авторите на expansion-а определено са успели да подобрят така или иначе превъзходната музика на оригинала. Парчетата, които ви очакват, са просто невероятни и създават перфектна атмосфера. Отделните единици също са се сдобили с нови реплики.

Като цяло Age of Mythology: The Titans не разочарова като изключим обстоятелството, че още една солова кампания не би била никак излишна. Феновете на Age of Mythology обаче със сигурност ще харесат тази добавка към играта, а и доста разнообразените мрежови битки не са никак за пренебрегване и добавят допълнителна стойност на expansion-а.







Хокеят си е груб спорт.



AI-то на вратарите е на добро равнище.

Ново издание на най-добрия компютърен хокей

■ EA Sports ■ www.easports.com ■ P3 800 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ Sports ■ 2 CDs

По стара традиция EA Sports всяка есен радват феновете с поредната версия на техния суперхитов хокей NHL. Така че не е особена изненада, че и този септември на пазара се появи нова версия на играта. Както обикновено NHL 2004 има какво да предложи на геймърите.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

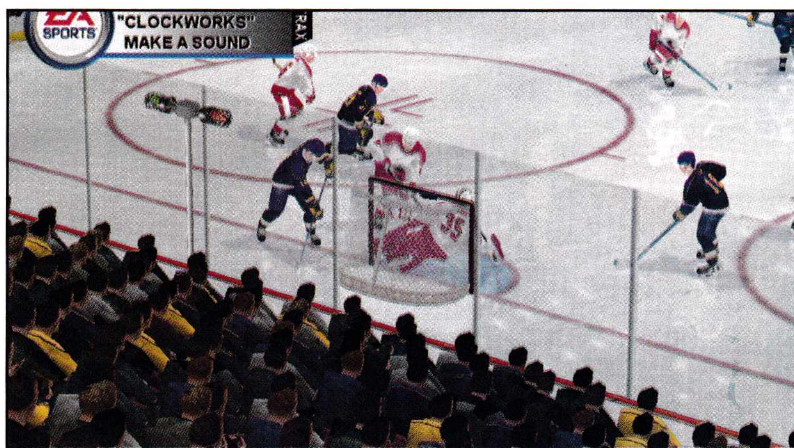
Графика	9
Звук	9
Геймплей	10
Общо	9

По време на мача ще бъдете заливани от статистики за вашите момчета.

След инсталацията на играта, която отнема около 1.5 гигабайта, на пръв поглед не ви очакват кой знае какви изненади. NHL винаги си е бил и като гледам вероятно още дълго ще си остане безспорен лидер в жанра на спортните игри. Поне по моето скромно мнение хокейният симулатор на EA Sports във всички отношения е дори доста над нивото на неговите събратя FIFA и NBA Live. Просто още преди 2-3 години в поредицата NHL бе достигната почти фотореалистична графика, а самата игра предава идеално настроението по ледените арени на NHL и големите европейски хокейни първенства и дори коментарите по време на мачовете са напълно адекватни на събитията на терена.

Ако сте фен на спортните игри, моят най-настойчив съвет е да пробвате веднага NHL2004. Дори да не си падате по хокея, тази игра ще ви плени най-малкото





По време на зрелищните повторения ви чака и изключително приятна музика, която е изцяло в стил хардрок.

с изключителната си динамика и красота

Просто NHL2004, въпреки че не предлага особени графични нововъведения спрямо предишното издание, е най-приятната за окото и ухото спортна игра, която се предлага за PC. Правилата на хокея също са доста прости и лесно разбираеми, дори човек никога да не се е сблъсквал с този спорт.

Сега обаче стига съм се прехласвал и да видим какво ново има в NHL2004. Първото, което се набива на очи, е леко усъвършенстваният контрол над играчите. От EA Sports са въвели нова система за подаване на пасове, която осигурява допълнителна прецизност на вашите действия. Лошата новина е, че с клавиатура цялата история не работи като хората. С други думи:

NHL2004 задължително изисква джойпад

Този аксесоар става напълно необходим, ако смятате да се занимавате сериозно с играта и на степен на трудност различна от "Начинаещ"!

Другата голяма новост е така нареченият "Dynasty Mode". В него можете освен на леда и да се правите на мениджър на избрания от вас клуб и то в продължение на цели

20 сезона!

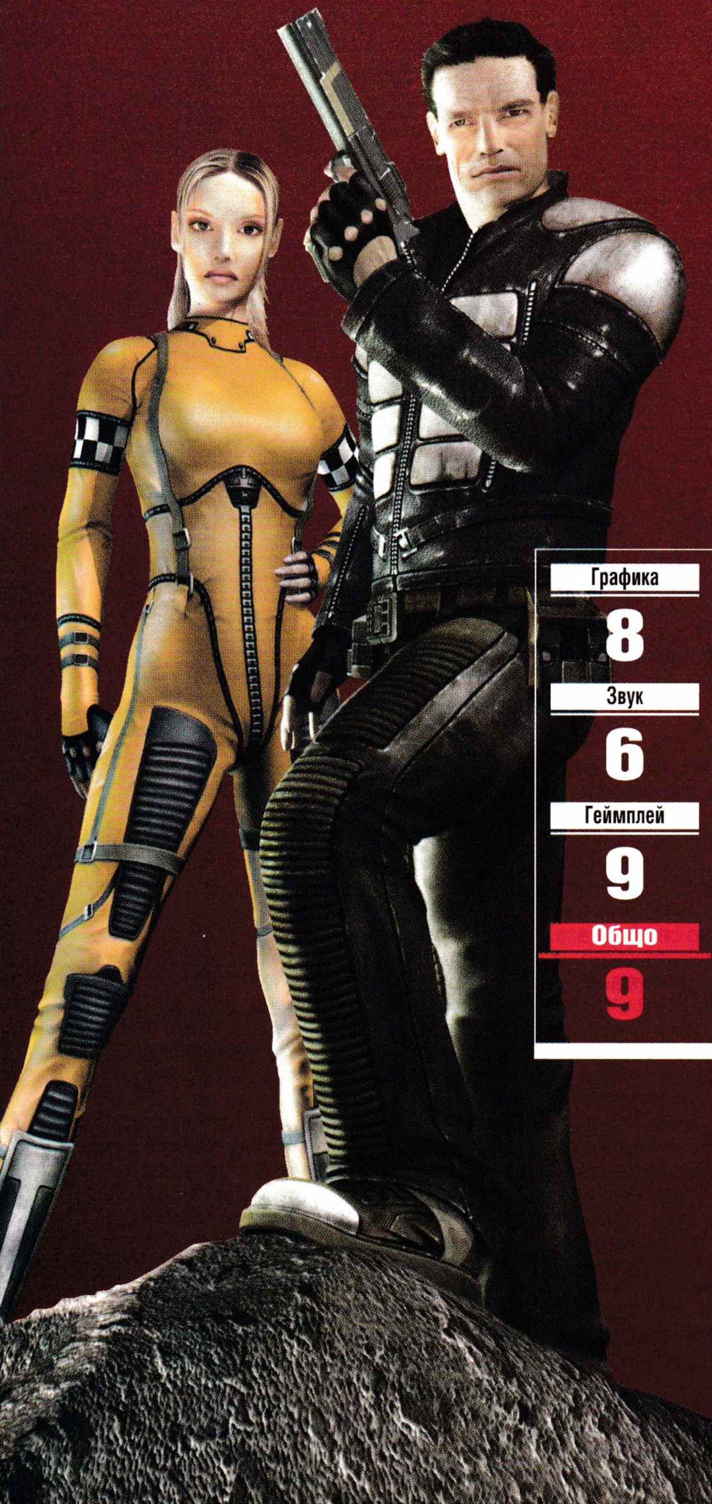
През това време можете да преговаряте за договорите на играчите, да осъществявате трансфери, да се опитвате да спипате някой млад талант и да го направите суперзвезда. В същото време трябва да се грижите и за клубната база, така че NHL2004 предлага като безплатен бонус и нещо като хокейна версия на Championship Manager. Естествено тази част от играта е доста олекотена откъм опции спрямо класическите мениджъри, но въпреки това доставя огромно удоволствие.

За финал трябва да спомена, че самото име NHL е леко заблуждаващо. В играта освен легендарната Национална хокейна лига на САЩ и Канада са включени и доста европейски първенства като тези на Германия, Швеция и Финландия, като всички отбори са с автентичните си играчи. Така че няма да имате проблеми и ако искате европейски хокей.

Лъсни бластера до блясък.
Време е за екшън.

CHROME

■ Techland/Take 2 Interactive ■ www.chromethegame.com
■ P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ FPS ■ 2 CDs



Графика	8
Звук	6
Геймплей	9
Общо	9



В играта могат да се управляват и използват различни превозни средства.

Екшън-игрите вече не са това, което бяха. Едва ли в днешно време някой би се впечатлил от празноглавото търгане по сумрачни коридори и разстрелването на дебилни грозноватi чудовища. В съвременните shooter-и вече задължително присъстват елементи от какви ли не други жанрове и това по никакъв начин не размива играта. Дори напротив, тя става по-увлекателна, атрактивна и... истинска.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

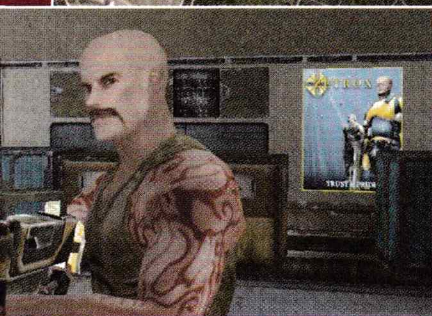
Появата на игра като Chrome едва ли е особена изненада. FPS-жанрът е в непрекъснато развитие и непрестанно на пазара излизат нови, по-добре изглеждащи, по-комплексни и интригуващи като геймплей заглавия. Ако има нещо изненадващо около тази игра, то това е нейният разработчик. Не знам доколко името Techland ви говори нещо, но продуктите им досега едва ли подсказваха, че тази полска компания има ресурсите и възможностите да разработи подчертано хитова игра, каквато се очертава да бъде Chrome. Като доказателство към това е достатъчно да хвърлим поглед върху техни сравнително популярни заглавия като Pet Soccer, Crime Cities или Speedway Grand Prix. Още преди официалното излизане на играта интересът към нея беше забележителен. Представянето на тазгодишния E3 предизвика любопитството на геймърската критика и както сега се вижда, явно то не е било незаслужено. За това говори и бързото разрастване на Chrome-клановете в различни държави.

Chrome се появи на пазара в точното време. Ако хората от Techland бяха закъснели още малко, щеше да им се наложи да мерят сили със задаващите се суперхитове в жанра. Създателите на играта я определят по-скоро като екшън със стратегически елементи. Доколко това е точно така е съвсем отделна тема, но най-важното в случая е, че заглавието се отличава с качество в повечето направления, които ни интересуват.

За щастие Chrome има някакъв сюжет, който макар и да не блести с особена оригиналност и автентичност, все пак има някакъв смисъл. Действието в играта ни пренася някъде далеч в бъдещето през 26-ти век. Открита е нова слънчева система, която е наречена Валкирия. Очевидно хората не са се променили през последните 500 години, тъй като в новооткритите планети настава истинска треска за колонизация и отново на преден план излизат низките страсти и желанието за власт и пари. Конкурентни супермогъщи корпорации спорят за контрол и по никакъв начин не подбират средствата за осъществяване на целите си. За нещастие вие ставате част от този конфликт и ще е цяло чудо,

В индианска нишка към целта.





Този няма да се предаде без сериозен бой.

ако успеете да оцелеете в безпощадната битка за интереси и влияние. Вие се казвате Logan, човек, който по всякакъв начин иска да избяга от своето минало и да започне на чисто своя нов живот. Биографията на нашия герой е доста мъглява и неясна. Зад гърба си той има четири кървави години в експедиционния корпус и още толкова в специалните части. Ако има нещо, което Logan владее перфектно, това е изкуството за елиминиране на противника. За нашия герой няма тайни в боя. Доказателство за това са безбройните мисии със стопроцентов успех. Той си служи еднакво добре с хладно и огнестрелно оръжие. Специалист е по секретните оръжейни системи. Умее да управлява всякакви превозни средства и се справя безпроблемно с проникването в компютърните мрежи. Logan е наемник и е склонен да работи за всеки, който е готов да плати достатъчно. За съжаление той бързо разбира на свой собствен гръб, че в бизнеса, с който се е захванал, няма нито партньори, нито приятели и когато става дума за пари, всеки е готов да те прецака.

В това ще се убедите и вие след като се впуснете в първата си мисия като наемник със специална задача. На пръв поглед тя е повече от елементарна. Приземявате се на потънала в зеленина планета, откривате научната база „Октолаб" и в процеса на осъществяване на мисията усещате как вашият партньор ви „прекарва" по възможно най-отвратителния начин. Единственото хубаво нещо, което ви се случва в подземията на „Октолаб", е изненадващата поява на една жена. Тя изглежда секси, има впечатляващ усет към събирането на ценна информация и към нейната най-печеливша реализация. След като взаимно си помагате при бягството от базата, единството, което ви остава, е да станете партньори и да започнете нов, доходен, но и безумно рискован бизнес.

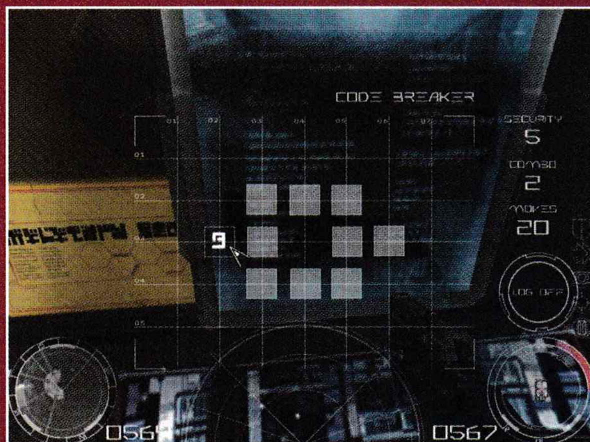
Това е атмосферата, в която се развива сюжетната линия на играта. В поредица от четиринадесет различни мисии ще трябва да се справите с какви ли не предизвикателства, ще срещнете различни по сила противници и ще попаднете в приказно красиви светове. Една

от най-силните страни на Chrome е графиката

Независимо че играта на Techland очевидно отстъпва на задаващите се мегахитове в жанра, тя предлага едни от най-прекрасните пейзажи, които някога съм виждал. Картите в Chrome запълнени със зеленина от всякакъв вид. Храсти, треви и дървета поразяват с детайлността и изобилието си. Тъй като действието се развива предимно по доста обширни открити пространства, гледката в определени моменти наистина е впечатлява.

Обикновено мисията в Chrome започва с кратък брифинг, на който ще се запознаете с целите, ще можете да изберете нужните оръжия, муниции и допълнителни приспособления. Въпреки че тръгвате с някаква първоначална идея за това какво ви очаква и какви са целите ви, в процеса на играта обикновено се появяват нови, допълнителни задачи, които също ще се наложи да решите по някакъв начин. Цялата ви екипировка се помества в така наречения Inventory. То е със сравнително ограничен обем и по тази причина не можете да носите едновременно десетки оръжия с тонове муниции за тях. Нужните предмети за изпълнение на мисията са разположени в отделни слотове, така че няма да заемат и без това ценното място. Обичайно и то при добро наместване, ще сте в състояние да поберете не повече от две пушкала, две-три гранати и няколко health-packs. За да не бъдат разочаровани феновете на подвижните арсенали, трябва да кажа, че едва ли ще изпитате особена липса на оръжия и муниции, тъй като ще можете да претърсвате убитите противници и да конфискувате техните запаси.

Като разнообразие и количество оръжията са в рамките на приличния минимум. Прави леко неприятно впечатление, че в този аспект на играта авторите не са положили кой знае какви усилия. Все ми се струва, че има нещо леко недомислено в концепцията на производителите за различните пушкала. Мисля, че за един период от 500 години човечеството все ще успее да измисли нещо по-различно от до болка познатите огнестрелни оръжия. Арсеналът на Chrome се състои от общо четиринадесет оръжия. TC234 е пистолет, който се радва на голяма популярност. Сравнително точен и надежден, той първо се налага в специалните части като неизменна част от екипировката. Неговото присъствие е желателно по ред причини като сред тях като основна се откроява малкото място, което заема в инвентара. Той се предлага и във версия със заглушител, която е с на-



За да „хакнете" компютърните системи, трябва да се справите с елементарна задачка за памет.

Плюсове:
- сравнително „лека" и добре изглеждаща графика
- внушителни като размери карти с много открити пространства
- интригуващи възможности за мултиплейър
- добро AI на противниците
- наличие на ChromEd - редактор на нива

Минуси:
- малко като количество и твърде еднообразни оръжия
- „взети назаем" идеи от други игри и филми
- слабо звуково и музикално оформление
- наличие на някои бъгове в графиката



Стрелбата по въздушни цели е пълен купон.

Охраната на моста няма намерение да отстъпва.



Оттук определено не може да се премине.



малена точност и далекобойност, но за сметка на това върши чудесна работа при мисии, изискващи безшумно придвижване и действия. Мунициите на въпросния пистолет стават и за миниатюрното автоматично оръжие C9/A5, което външно силно наподобява на израелското "Узи". C9/S е разновидност на този автомат, но със заглушител. Сред късите оръжия особено внимание заслужава BjornHD. Това е голямокалибрен револвер, който при точен изстрел е в състояние просто да "отнесе" противника. Non "Frager" не се отличава като функции и външен вид от стандартната пушка-помпа. Тя не е с висока скорострелност и особена точност на далечни дистанции. Нейната сила е в стрелбата на закрито и по близки цели. С Matson CAFS ще се сблъскате още в самото начало. Тази автоматична пушка с футуристичен дизайн е стандартно войсково оръжие. Тя е с висока скорострелност, но с малък калибър и щетите, които причинява не са особено впечатляващи. Оръжията с оптически мерник са общо две. Matson ACC и OCI Crom са едни от найсмъртоносните оръжия в Chrome и при точно попадение в главата водят до моментална смърт. Със силата на снайперите в тази игра ще се запознаете още в първата мисия.

ASR Nitron е съвременно пехотинско и невероятно ефективно средство за убиване, доказало своята мощ във военните операции. LeRogue BM4000 е преносима вариация на пушкалото, с което са снабдени самоходните машини Golem IV и V. Отличителна черта на това оръжие е невероятно високата скорострелност, а като по-сериозен недостатък може да се посочи големият му размер. Xatron Mark IV първоначално е замислено като ловно оръжие, но благодарение на големия калибър и пробивната мощ на използваните муниции, в определени ситуации, би свършило чудесна работа. GL Dragoon е антитанкова преносима ракетна установка и е идеалното средство в случай, че отчаяно се нуждаете от средство за поразяване на тежка машина. Може би единственото пушкало, което е все пак пасва по някакъв начин на събитията в бъдещето е OCI X-4 Electra. Както става ясно и от името, тук става дума за електромагнитно оръжие с особени качества.

В Chrome ще се сблъскате и с различни превозни средства и бойни машини, някои от които ще може да управлявате. Сред тях могат да се споменат различни спайдъри, джипоподобни високопроходими возила, въоръжени с автоматично оръжие и бронирани транспортни машини. Както може да се очаква тук има и доста машини за придвижване по въздух. Като че ли извадени от Star Wars са така наречените Golem IV и TC Steel Guardian.

Приятна идея са имплантите,

чиято функция е да подобрят качествата на нашия герой. Тяхното използване ще ви направи по-бърз и действията ви ще станат мигновени, ще бъдете по-устойчив и защитен, ще сте в състояние да виждате нощно време и по-надалеч. Използването на даден имплант, обаче е ограничено във времето, така че моментът на употреба им е желателно да бъде внимателно преценен.

В анонсите към Chrome ясно си личи, че желанието на производителя е било да създаде по-скоро тактически ориентирана игра, отколкото някаква безмозъчна пуцалка. В интерес на истината хората от Techland не са успели особено в реализацията на тези свои намерения, тъй като играта си остава 100-процентов екшън, в който тактиката и стратегията като че ли отстъпват на точния мерник, бързата ориентация в събитията и светкавичната реакция.

Nosferatu
THE WRATH OF MALACHI

Survival Horror в готически стил

■ PAN Vision/Idol FX ■ www.nosferatu-game.com ■ P3 733, 128 MB RAM, 16 Mb 3D Video, 350 MB HDD ■ FPS ■ 1 CD

Като се замислим, съществуват доста прилики между геймъра и вампира. И двамата са най-активни в малките часове на нощта; живеят в мрачни, подтискащи и вонящи на мухъл помещения; сгърчват се, когато ги освети слънчева светлина и разчитат на подозрителни червеникаво-кафяви течности, за да поддържат живота си...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Ако след това сравнение все още не сте успели да залюбите кръвопийците, то играта Nosferatu на шведската компания Idol FX може би ще ви се стори интересна, защото в нея именно вампирите са най-големите ви душмани. Жанрът е класически готически survival horror, реализиран под формата на 3D-екшън. Главният герой трябва за една нощ да пребtechроди огромен злокобен замък в Трансилвания, спасявайки своето семейство и приятели, които са взети като пленници от тамошния вампирски клан.

Най-нестандартният елемент е случайната генерация на картата

Макар че общият план на замъка като цяло не се променя, ако изиграете дори само две игри на Nosferatu, ще установите, че има страшно много елементи, които се определят на случаен принцип. Никога не знаете дали зад следващата врата ще намерите поредния изгубен роднина, тълпа от чудовища или пък просто празна стая. Това придава на геймплея неповторим елемент на непредсказуемост, който поне аз не съм срещал в друг триизмерен екшън.



▼ Този красавец не изглежда впечатляващо, но това не пречи да ви изкара ангелите, когато издавайки неистов крясък изненадващо скочи върху вас от тавана.



Само светият кръст няма да е достатъчен за победата срещу злото в древния замък.

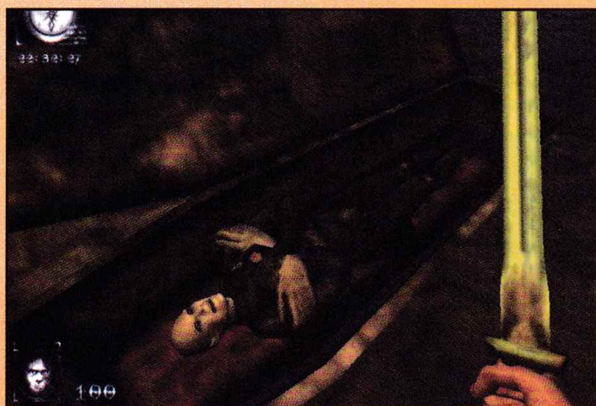
Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	8	7	7

Най-големият недостатък на Nosferatu пък е незадоволителната графика, която може би била нормална за времето преди 2-3 години, но днес е направо допотопна. Дори когато не минават поради поредния бъг през стените, моделите на чудовищата са прекалено семпли и единствено цялостната натегната атмосфера и перфектното озвучаване ви помагат да ги приемете на сериозно. Авторите са предпочели вместо да реализират по-хубава (и съответно по-ужасяваща) графика за играта си, да се опитат да постигнат максимално психологическо въздействие с опъваща нервите ви музика, зловещи звукови ефекти и всевъзможни неприятни изненади. Чудовищата изскачат с кански писъци от таваните, подовете и стените, а дори когато вече сте "разчистили" някоя стая, няма никаква гаранция, че при второто минаване през нея, няма да ви дебнат нови гадинки. Това кара играча през цялото време да стои "на нокти", а часовникът, тиктакащ в горния ляв ъгъл на екрана и отброяващ секундите до поредното злокобно събитие, още повече нажежава обстановката.

Кои знае защо в замъка на вампирите има страшно много полезни предмети и дори аптечки, които ви държат на крака в битката срещу злото. Явно стопаните са големи спортсмени и са решили по този начин да ви дадат поне малък шанс да ги победите. Не е зле да следите индикатора в долния ляв ъгъл на екрана, който показва умората на героя (повишава се при тичане, размахване на меч и т.н.), макар че тежкото му пъхтене също ще ви подскаже кога е изтощен.

Арсеналът в Nosferatu е доста разнообразен и предлага полезни пособия като джентълменска сабя, пищов-кремъклия, револвер, мускет, та дори автомат. Има и някои съвсем нестандартни, но твърде подходящи за жанра, "оръжия" – разпятие, дървени колци или чаша със светена вода. Някои предмети ще получите като награда, ако успеете да спасите някого от пленниците. За разлика от много други игри, тук няма опасност да си харесате само едно оръжие и да играете само с него, поне поради две причини. Първо, мунициите винаги са кът и второ, отделните врагове са уязвими за различни типове оръжия. Колкото и пълнителя на автомата да изпразните в някоя безплътна сянка, тя няма да се впечатли, но пък с разпятието лесно ще я прогоните в отвъдното. Вампирите също, естествено, са уязвими само за определени оръжия, а най-сигурният начин да ги приспите вовеки е трепетликовият кол в сърцето.

Nosferatu е нискобюджетна игра с грозна графика, която със сигурност няма да стане хит. Въпреки това няма да крия, че поне на мен тя ми хареса, тъй като е постигнала най-важните си цели – да държи играча постоянно в напрежение, да го стряска, когато той не очаква това и да му предлага увлекателен, макар и много далеч от съвършенството, геймплей.



▲ Вампирите миряясват чак след като си получат кола в сърцето, а понякога и това не е достатъчно.

CONFLICT DESERT STORM II

Участвайте лично в операция "Пустинна буря"

■ SCi Games/Pivotal Games ■ www.conflict.com ■ third person action
■ P2 500, 64 MB RAM, 3D Video, 1.3 GB HDD ■ 2 CDs

През 1991 година, по времето на операция "Пустинна Буря", съм бил на възраст 11 години и не съм се интересувал кой знае колко от подобен род световни събития, така че нямам практически никакъв спомен от онзи военен конфликт. Затова приемам на доверие думите на авторите, че настоящата игра представя алтернативен сценарий за развитието на тогавашните събития, в който успешните действия на специалните части – британските SAS и американските Delta Force се оказват критични за цялата война. При това си имам едно наум – че Back to Baghdad е продължение на относително посредствена игра, което въобще нямаше да види бял свят, ако избиването на иракчани не бе станало толкова модерно напоследък.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Още в началото на статията бързам да си призная, че не съм играл първата част на играта, излязла преди около година. Едва ли това е сериозен пропуск в общата ми геймърска култура, тъй като, съдейки по рецензиите, които прочетох за онова заглавие, ако изобщо някой го е запомнил, то той го е запомнил с лошо. Desert Storm II предлага подобрена графика, подобрен изкуствен интелект и усъвършенстван интерфейс, което й дава известни шансове да не последва стъпките на предшественика си. Разбира се, от нея няма да стане хит, но въпреки това тя може да ви предложи известно забавление.

Преди да се захванете със самата игра, е препоръчително да минете четирите обучителни мисии. Дори и да не научите друго в тях,

поне ще получите известни прозрения за сложната и деликатна психология на американските сержанти

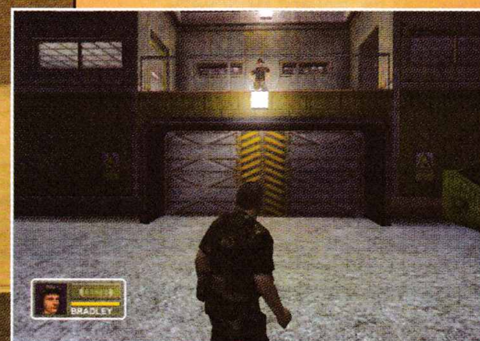
С майчински наставления, викове и крясъци, те ще набият във войнишката ви чутура основните умения по отношение на боравенето с оръжия, експлозиви и различни прибори, промъкване, управление на бойни машини и дори ръководене на малки отряди. Ще научите ценни факти и умения, като например къде е най-слаба бронята на танковете, как се използва лазерното устройство за маркиране на цели за бомбардировка, как се бяга от старшината, пардон – сержанта, до другото дърво и, не на последно място, как се вика "Sir, yes, sir!". Направо ще ви домилее за казармата...

След това ще бъдете запокитени направо в екшъна, предлагащ 20 мисии, предимно в урбанистични условия. В повечето случаи ще ръководите отряд от четирима конмандоси. Можете да сменяте активния герой (този, когото управлявате), както и да давате заповеди на останалите (огън, премести се там, задръж позиции, след мен и т.н.). Макар че е напълно възможно да минете повечето от мисиите като се правите на самотен рамбовец, доста по-забавно е да се опитвате да ръководите тактически цялата група. AI-то на партньорите ви е задоволително, макар и не перфектно. Противниците също опитват различни "задружни" действия и се координират помежду си. Оръжията и машините са действителни, макар и да не можем да говорим за реализъм – най-малкото, защото е съвсем реално дори на висока трудност активният герой да покоси 20-тина иракчани, поемайки поне 10-15 куршума с тяло, след което да се излекува за броени секунди, използвайки походната си аптечка. Като зле реализиран елемент в играта бих посочил промъкването – макар че е ясно кои действия вдигат шум и кои не, на практика се получават доста неубедителни ситуации когато се опитате да се прокрадвате. Трябва да знаете предварително пътищата, по които патрулират вражеските войници и да не им се изпречвате в никой случай пред погледа, защото те ви идентифицират мигновено, а всичко това означава, че във всяка по-сложна ситуация, свързана с промъкване, трябва да заредите няколко пъти играта си, за да преминете незабелязано. Другият вариант е просто да оставите враговете да вдигнат тревога и в най-добрите екшън-традиции да разстреляте десетки от тях, доказвайки за пореден превъзходството на американската външна политика пред външната политика на останалите държави...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	7	7

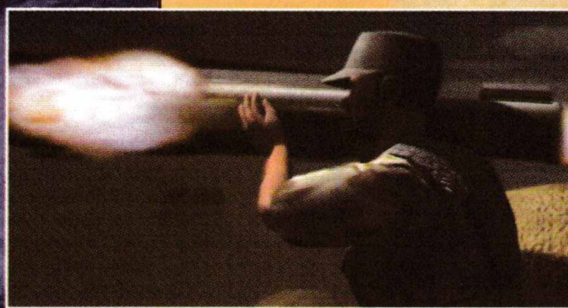

Този иракчанин ме търси в погрешна посока.

▼ Още в първата мисия ще почувствате, че военната атмосфера е предадена доста сполучливо.

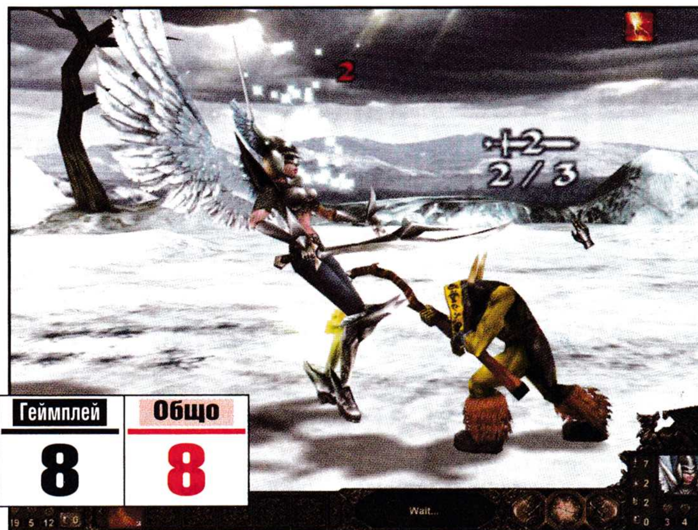


▲ Когато ви говори сержант, единственият верен отговор е "Sir, yes, sir!"




▲ Кадър от интродукцията.





Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8

ETHERLORDS II

Heroes of Might and Magic плюс Magic the Gathering

■ Nival Interactive/Strategy First ■ www.etherlords.com ■ P 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ стратегия ■ 2 CDs

Преди някоя и друга година руската компания Nival Interactive пусна на пазара походовата си стратегия Etherlords. Тя представляваше съвсем явно и нескопосано плагиатстване от Heroes of Might and Magic и битки на принципа на великолепната логическа игра Magic the Gathering. Съвсем логично бе Etherlords да направи слабо впечатление и бързо да потъне в забвение. Ето че сега Nival Interactive прави втори опит да съживи отрочето си и този път той изглежда значително по-успешен.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Реално в самата игра няма нищо принципно ново – все още остава компилация между стратегическата част на HMM и битките от силно опростена Magic the Gathering. Разполагате с две кампании и режим на игра, наречен "Duel", където провеждате само сражения; подобрението спрямо предишната част обаче е именно в начина, по който са построени кампаниите. Преди заимстването от HMM беше повече от очевидно и освен това бе направено съвсем некадърно и с няколко дразнещи недостатъка. Сега вече в Etherlords II стратегическата част е в реално време и това прави кампаниите доста по-бързи и "енергични". Променена е и графиката, като на практика е увеличен "мащабът" спрямо някогашните карти. Резултатът – герои, противници, а и всички елементи от околната среда са значително по-големи и поне външно приликата с HMM е поизбледняла. Самата графиката е придобила лек "cartoon" стил, но това поне мен не ме дразни. Иначе героите ви правят това, което и преди – обикалят и изследват, събират ресурси, завладяват мини, бият се с противници, купуват и продават необходимите за битките магии, и разбира се, качват нива. С качването на ниво те получават повече hit points плюс различни допълнителни умения. Освен това по картата са разположени и някои "специални зони", които е лесно да се подценят от начинаещия играч. В тези зони

постоянно действат някакви допълнителни магии,

които обикновено се проявяват най-вече по време на битка. Индикатор за наличието на подобни зони са икони, появяващи се в горния десен ъгъл на екрана и добрият играч трябва постоянно да ги държи под око.

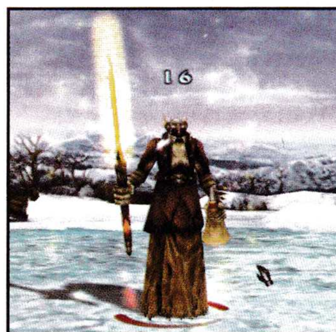
Няколко думи за самите битки. Когато се появи първата Etherlords, играта Magic the Gathering бе съвсем непозната у нас. Принципно тя представлява сражение между двама или повече противници, като оръжието за битката е набор от магии. Първоначално играта е била създадена като настолна игра и самите магии са били изобразени под формата на карти, и тази традиция се е запазила и при компютърните версии. През последните две години у нас започнаха да се продават оригинални комплекти (decks) от карти и логично започнаха да се появяват и първите фенове. За съжаление обаче наскоро не са излизали достъпни компютъризирани версии; мога обаче да ви препоръчам появилата се през 1996 г. версия на Magic the Gathering, създадена от Microprose. Към нея има и два експанжъна, с които общия брой на наличните магии (карти) става около ХИЛЯДА, а самата игра е нещо свръхвеликолепно!!!

Именно силно осакатена версия на MtG е използвана и при битките в Etherlords II. Броят на наличните магии вместо много стотици е само няколко десетки, а общият брой на участващите в една битка карти е само 16. Крайният резултат е, че битките сравнително бързо стават скучни и еднообразни, особено за тези, които са свикнали с оригиналната Magic the Gathering, и това остава главният недостатък и на тази втора част.

На тези обаче, които никога не са чували за Magic the Gathering, а обичат стратегиите с приказни същества и магии, ми се струва, че играта Etherlords II ще има предложи добро преживяване.



▲ Героинята на Зелената кампания.



▲ Главният герой от кампанията на Хаоса.



▲ Умри, противно зелено чудовище!

Mercedes-Benz World Racing

Бял мерцедес ме преследва в живота...

■ Synetic/TDK Mediactive ■ www.mercedes-benz.com/worldracing
■ P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ racing ■ 2 CDs

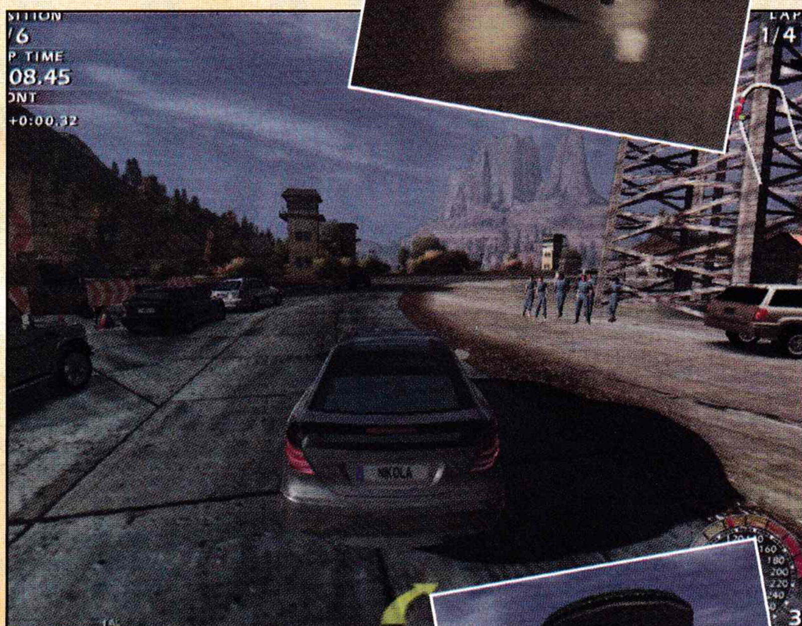
Не знам дали някога е правено проучване за популярността на различните марки автомобили, но съм сигурен, че в челната тройка достойно място би трябвало заеме Mercedes. И макар у нас луксозните немски возила да се свързват най-вече с мутри, депутати и текстове на чалга-песни, то за Германия марката Mercedes е един от националните символи.

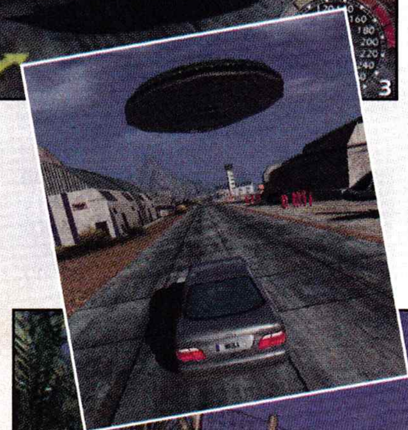
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Графика	9
Звук	7
Геймплей	9
Общо	9

Не знам дали си спомняте, преди няколко години на пазара се появи заглавие, което премина някак незабелязано от страна не само на нашите, но и на световните геймърски медии. Причините за това бяха няколко. Може би първата и най-важна от тях беше в прекалено локалния характер на играта. На пазара в Германия Mercedes-Benz Truck Racing се радваше на завидно внимание, но в останалата част на света интересът беше изключително слаб. Освен това идеята за състезание с камиони едва ли би могла да намери толкова почитатели колкото тази да можеш да седнеш зад волана на суперлуксозен автомобил или актуална рали-машина. Иначе играта имаше своите неоспорими достойнства. Едно от тях беше фантастичната графика. Перфектната визия, обаче водеше до прекалено високи системни изисквания, което отблъсна немалко фенове на нетрадиционния рейсинг с по-слаби компютри.

Още от самото наименование на новата игра на Synetic става ясно, че този път целта на производителите е да прескочат границите на Германия. Mercedes-Benz World Racing е амбициозно начинание с множество качества и за съжаление повторение на някои минали грешки. Може би най-сериозната от тях е свързана със системните изисквания. С посочените като минимални играта по някакъв начин тръгва, но дори и при изключени до санитарния минимум графични екстри и възможно най-ниска резолюция рискувате да се насладите на иначе прекрасно слайдшоу със скорост от един кадър в секунда. Ако трябва да се говори с езика на реалността, е добре да разполагате с

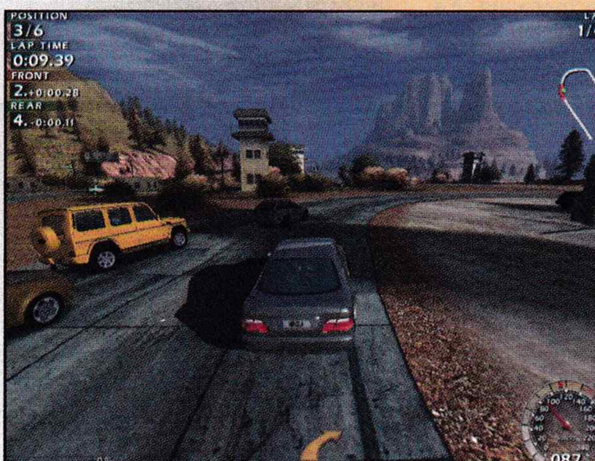


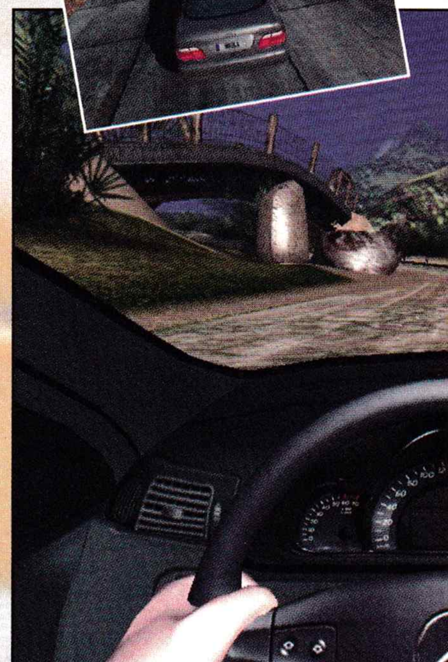


PC, отчетливо надхвърлящо посочените изисквания

Това важи с най-голяма сила за видеокартата. Наложително е тя да бъде от по-ново поколение и да е с поне 64 MB RAM.

Като се абстрахираме от това, Mercedes-Benz World Racing се очертава като един от най-качествените и интересни рейсъри за тази година. Играта притежава всички предпоставки да се превърне в хит и е едно от очакваните (поне в Германия) рейсинг-заглавия. За радост на конзолните геймъри, играта се появи за X-Box преди около 6-7 месеца. Версията за PC обаче предлага много нови възможности. Сред тях могат

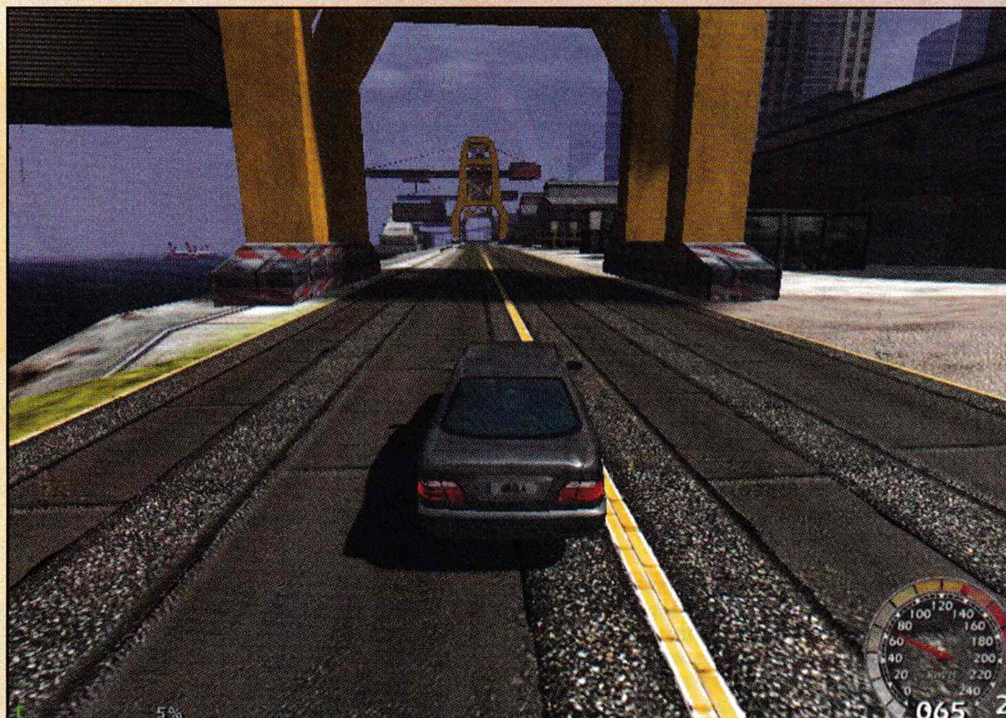




да се споменат допълнителните 17 нови автомобили, поддръжката на волан, преработена според възможностите на съвременните компютри графика, четири допълнителни музикални парчета и Music Manager, нови гледни точки на камерата и подобрени физически модели на колите. Така че дори вече да сте пробвали конзолния вариант, не бива да пропускате и PC-версията, защото тя определено си заслужава.

Ако трябва да се изтъкне някое от сериозните предимства на играта, най-напред се набива на очи броят на автомобилите, с които можете да се състезавате. Предполагам, че известна част от моделите и най-вече техните модификации не сте и чували, че съществуват. Особено радващ е фактът, че се забелязват съществени разлики в поведението на колите по пътя. Определено ще усетите не само по външния вид, дали управлявате кола от A,C или S-серия. Според създателите на играта, те са положили усилия в това да се опитат да пресъздадат основните особености за всеки модел според няколко основни критерия. Едва ли може да се претендира за някакъв кой знае какъв реализъм, но все пак има съществени разлики, когато управлявате в симулативен или в аркаден режим. Едно от забележимите различия е в трудността. Аркадният режим позволява извършването на невероятни завои, изключително бързо ускорение и други немислими в реалността изпълнения, докато при симулацията не е точно така.

Трудността зависи и от това дали изберете да се състезавате срещу «динамичен» противник или не. Динамичността на опонента означава, че той автоматично се адаптира в реално време спрямо вашия стил и умения за управление. Ако сте напред и водите колоната, вашите противници ще се опитват да ви изпреварват и ще ви атакуват доста агресивно. Това означава, че и най-малката грешка може да ви отведе на последното място и да усетите вкуса на загубата. Нещата се усложняват и от щетите, които понасят автомобилите при всяка катастрофа. Освен, че страда външният им вид, автомобилите започват да се движат зле и при преминаване на границата от 50% поражения, състезанието е практически невъзможно да бъде спечелено.





В графично отношение играта изпълнена по един забележителен начин, но все още има известен дисбаланс между перфектните и изключително детайлни модели на автомобилите и сравнително постната картина на иначе просторните терени около пътя. Един

от поводите за гордост са така наречените анимирани трасета

Наистина, така играта става пожива и истинска, но не съм убеден, че си струва прахосването на допълнителни системни ресурси в «обогатяването» на пейзажа с реещи се във въздуха и прелитащи обекти.

Като звук Mercedes-Benz World Racing е на добро ниво. Музиката е изцяло в техно и денс стил и това не е изненада, като се има предвид любовта на немците към тези стилове. И все пак тя пасва идеално на динамиката в играта и е географски ориентирана. Затова не бива да се учудвате, ако по някое време музиката придобие леко латино или твърде източно звучене. В случай че изборът на производителя не ви харесва, може да се възползвате от Music Manager-а. С негова помощ безпроблемно се добавят допълнителни парчета по ваш избор в разнообразни аудио-формати. Един от сериозните недостатъци е прекалено тихият и приглушен звук от колите. Ясно е, че играта е рекламна и че мерцедесите трябва да изглеждат, звучат и се движат идеално, но тук ми се струва, че малко са прекалили.

Като че ли производителите са претупали малко работата поне доколкото става дума за игра в режим Multiplayer. Засега единствената възможност е в рамките на конзолната недомислица, наречена Splitscreen. Очаква се след няколко месеца да се появи и patch, който ще оправи нещата в това отношение. Иначе Mercedes-Benz World Racing прави приятно впечатление с разнообразните игрови варианти и атрактивния геймплей. За разлика от повечето рейсъри, тя е доста дълга като време за игра и с всяка победа и подобряване уменията ви за управление ще можете да се впускате в допълнителни и по-сериозни като предизвикателство състезания. Не бива да се пренебрегва и фактът, че това заглавие е твърде далеч от традиционните повърхностни рейсъри. Mercedes-Benz World Racing е комплексно забавление, което изисква повече време и усилие за усвояването на тънкостите и печеленето на победи.

- +

Плюсове:

- впечатляващо графично оформление
- перфектно подбрана музика с лек техно и денс привкус
- колосално количество различни като поведение на пътя автомобили
- внушителен брой трасета
- разнообразни игрови варианти

Минуси:

- твърде високи системни изисквания
- нереалистично тих звук
- някои дразнещи бъгове в графиката
- липса на адекватни възможности за мрежова игра



Един успешен дебют

YAGER

■ Yager Development/THQ ■ www.yager-game.com ■ PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ Action/Flight Simulator ■ 1 DVD

Преди да започна да играя Yager, нямах представа за какво става дума. Единственото, което ми беше известно, бе, че е разработена от абсолютните дебютанти Yager Development, които с цялата си оригиналност са я кръстили с името на фирмата си, а на места из интернет спрягаха играта за голям хит доста преди да бъде пусната на пазара. Всичко това все повече ме навеждаше на мнението, че това ще е поредната прехвалена игрица. Е, оказа се, че греша... но не съвсем.

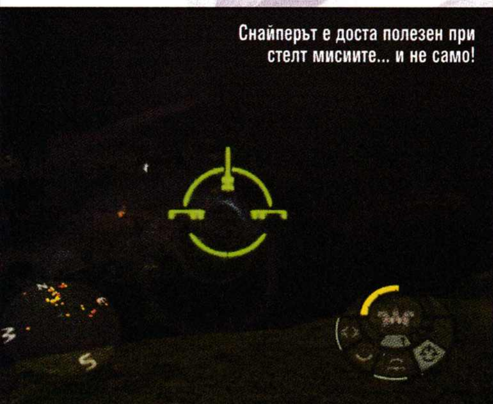
Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Yager в никакъв случай не е лоша игра. Има си своите предимства във всяко отношение, но чак хит определено не е. Играта притежава добър сюжет, който ви отвежда в края на 21 век. По това време държави вече няма, а светът се контролира от големите корпорации. Поемате ролята на Magnus Tide, пилот-наемник, който в момента работи за една от двете най-големи корпорации Proteous. Самият Magnus е забавен, самоуверен и адски надъхан за бой тип. За негово щастие налице са лошите пирати, които тероризират мирните хорица. Въпреки самоувереността си, скоро след началната тренировка, Magnus разбира, че това, с което си има работа, не са просто пирати, а много добре въоръжени пирати и няма да му е лесно. Цялата работа започва направо да смърди и нашето момче трябва да разбере какво точно става. Романтиката също има място в тази игра. Един от диспечерите ви се оказва бившето гадже на Magnus, която не може да го понася в началото, но с напредването на играта омразата ѝ се превръща в нещо друго. Мисля да спра дотук преди да съм казал нещо, което ще ви развали кефа.


Не цялата игра минава на борда на Sagittarius.

През по-голямата част от играта ще сте на борда на Sagittarius. Можете да играете от първо и от трето лице, като и двете си имат предимства. Корабът разполага с два режима на летене – jet и hover. При първия се движите с максимална скорост без да натискате нищо, като единственото, което трябва да правите, е да насочвате кораба в желаната посока с мишката. При втория вие поемате контрола върху движението напред и назад, като спокойно може и да не се движите. Hover режимът е много удобен, когато искате да снайперирате нещо или когато трябва да се промъквате из тесни проходи, тъй като не се движите бързо и имате strafe настрани. В началото управлението изглежда трудно, особено в разгорещена битка, когато трябва да реагирате бързо, но веднъж като свикнете, става забавно. Нещо, което непременно трябва да бъде усъвършенствано, е като ви разбият над 70% от кораба, да си погледнете картата и да се изнесете незабавно към най-близката платформа за поправка. Това в повечето случаи не е лесна задача, защото не винаги ще успявате да избегнете вражеския обстрел докато стигнете платформата, а в мисиите, където трябва да пазите някого или нещо, може да не ви стигне времето. Така че всичко е въпрос на умения и правилна преценка на ситуацията.


Ремонтните платформи са животоспасяващи, но може да ви коствват мисията.


Снайперът е доста полезен при стелт мисиите... и не само!

В началото ще разполагате само с лазерно оръжие,

което, както можете да се досетите, е неизчерпаемо, с този недостатък, че при продължителна употреба започва да стреля по-бавно, но пък му трябват по-малко от десет секунди за да се презареди. Може и да не е никак мощно оръжие, но в много от случаите ще се наложи да разчитате предимно на него. Броят

на оръжията, с които ще разполагате, разбира се, нараства с напредването на играта, като само след няколко нива Sagittarius ще бъде оборудван с по-мощен лазер, ракети, бомби и т.н. Хубаво е по време на битка да се оглеждате за pick-ups като оръжия и муниции на свалени кораби и boost, с който може да удвоите скоростта на jet режима, но само за десетина секунди.

Мисиите не страдат от липса на разнообразие, макар да се повтарят в повечето случаи. В някои от тях ще трябва да спасявате нападнат от пиратите остров. В други ще пазите я друг кораб, я подводница, докато стигнат целта си. Има и стелт мисии, където примерно трябва да снайперирате охранителните кули, за да могат вашите хора да нападнат или пък да откриете ракетни обстановки и да посочите координатите им, за да бъдат унищожени. Интересното е, че при стелт мисите, ако ви забележат, пак можете да минете нивото, само че ще трябва да го направите по трудния начин. Едно от нивата ми беше адски забавно и ми дойде като разнообразието, от което се нуждаех. Става дума за стрелба от стационарно наземно оръдие по хвърчащи бидони, сандъци, маси, столове, та дори и билярдни маси. И тъй като това силно напомня Cow Hunter, една от мишените в това ниво е изкуствена крава, плаваща с лодка.

Макар графиката и да не е революционна, Yager определено радва окото с прекрасни ефекти, експлозии, приятни местности и т.н. Макар че има какво още да се иска. Например иначе красивата вода можеше да не стои толкова статично, особено когато нещо падне във нея. Небето също можеше да не е просто една текстура. Но да не издребяваме чак толкова. През по-голямата част от играта няма да имате време да се дразните от подобни дребни детайли.

В звуково отношение играта е перфектна. На първо място трябва да спомена великолепно озвучените герои. Нямам представа дали гласовете са на професионални артисти, но са си свършили добре работата, а това е важно, имайки предвид, че разговори има почти през цялото игрово време. Звуковите ефекти също са добри и реалистични, а музиката е повече подходяща във почти всяка ситуация и на места е като излязла от Star Wars.



Предното ви стъкло се напуква докато понасяте поражения.

Графика
8
Звук
9
Геймплей
8
Общо
8

AI-то на противниците е доста добро

Пиратите няма просто да се насочват към вас, стреляйки с каквото имат, а ще опитват сложни маневри и постоянно ще гледат да ви издебнат отзад. Партньорите ви също се справят добре, като опитват да ви помагат, когато някой се е залепил за опашката ви. Направи ми впечатление, че в много случаи моите мисли излизаха през устата на Magnus. Например когато досадният ви компютър започне да ви обяснява разни неща по време на разгорещена битка, Magnus казва нещо от рода "Да, да. Хайде сега млъкни и ме остави намира!", с което му затваря устата вместо вас. В едно от нивата трябваше да открия един портал и да обезвредя оръдията на охранителната система. Започнах да стрелям по оръдията и един от моите хора ме попита защо се бавя. Бях изненадан, когато Magnus му отговори, че е решил да обезвреди оръдията едно по едно. Идеше ми да му кажа "Ей това е моя реплика, трябва аз да я кажа!":)

За да ви накарат да преигравате мисиите, авторите на играта са сложили база данни с информация за корабите в играта. Тази информация е заключена, а за да получите достъп, ще трябва да печелите звезди. По време на всяка мисия се води статистика за точност, убийства, здраве, взети pick-ups и т.н. Всяка една от категориите в статистиката има определено ниво, което трябва да минете, за да получите звезда. Освен това за всяко ниво има и бонус мисии, които трябва да изпълните. Лично аз смятам, че едва ли точно отключването на информацията за корабите е достатъчен мотив за преиграване на нивата отново и отново. Постигането на добри резултати, обаче, не е лесна задача, а това вече си е предизвикателство.

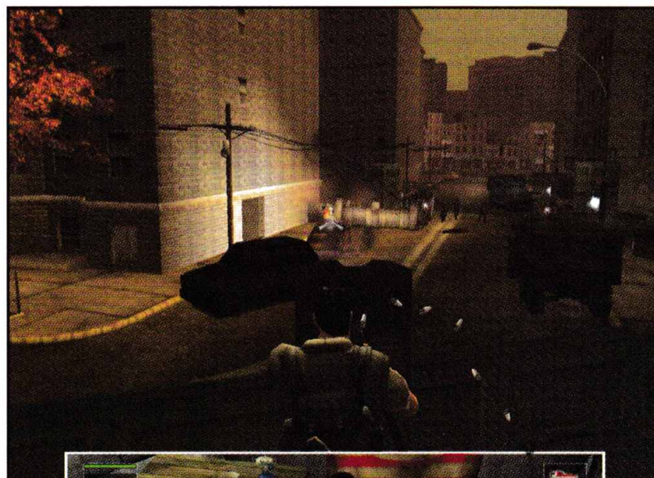
В Yager е предвиден и мултиплейър режим на игра, който според мен би бил доста забавен, но за съжаление още не е готов и желаещите да го изпробват ще трябва да изчакат пач от производителя, с който да го активират. Авторите обещават пачът да излезе скоро и се надявам, за тяхно добро, да спазят това обещание.

Като цяло Yager оставя добри впечатления. Макар на места да става малко скучна, особено когато трябва да претърсите цялата карта, за да намерите нещо. Но добрият сюжет, лекият и неангажиращ характер на играта ще задържат вниманието ви достатъчно дълго, за да я минете цялата.

Освен въздушните битки, ще трябва да се справите и с някои наземни единици.



FREEDOM FIGHTERS





Ново попадение от създателите на Hitman 2

■ EA Games/Io Interactive ■ www.ea.com ■ Action ■ 1 CD
■ PIII-733, 128 MB RAM, 650 MB HDD, 32 MB 3D Video

Какво би станало, ако най-черният кошмар на американците се сбъдне и руснаците нахлуят в Щатите? Благодарение на един алтернативен прочит на историята след Втората световна война, Съветският съюз не само не се е разпаднал, но е станал най-могъщата световна сила. Денят за "освобождаването" на потиснатите янки от гнилия капитализъм най-сетне е дошъл. Нахлуването на червената армия започва в Ню Йорк.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

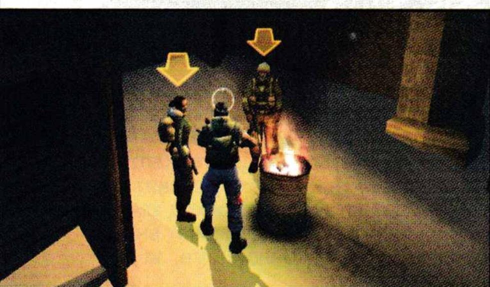
Вие сте Крис Стоун, обикновен водопроводчик в Голямата ябълка, който по случайност се озовава в центъра на събитията и без да иска става предводител на манхатънската съпротива. Сюжетът, както виждате, е доста сходен с онзи дебилен филм "Червена зора" с младия Патрик Суейзи и "култовият" Жорж Ганчев, в ролята на съветски войник No2, който безславно бива застрелян в задника, докато плещи глупости на развален руски. Въпреки липсата на оригиналност обаче, събитията във Freedom Fighters са поднесени умело с множество малки филмчета, пълни с иронични намигвания и черен хумор. Така например руската говорителка по ТВ-новините, съобщава, че янките трябва да се редят на купони за храна и критикува остро терористичните действия на отделни групи, които пречат на "освободителите".

Не бях чувал нищо за Freedom Fighters (FF) и това направи изненадата ми двойно по-сладка. Оказа се не само, че тази игра е дебютирала повече от успешно за всички възможни конзоли, но и че е дело на IO Interactive, създателите на великолепната Hitman 2. Във FF прозира същият

невероятен професионализъм и уважението към детайлите,

както и в приключенията на наемният гологлав убиец 47.

Но нека се върнем към главния герой Крис Стоун и окупирания Ню Йорк. След като освободите брат си Луиджи... ъъъ... имам предвид Трой от лапите на руснаците, ще трябва да се свържете с лидера на съпротивата – сексапилната Изабела. Тя ще ви дава различни поръчения, които в повечето случаи изискват от вас да възвърнете контрола над ключови сгради, развявайки отново американското знаме над тях. Често обаче ще трябва да изпълнявате и различни подзадачи, преди да можете да минете основната мисия: т. напр. за да взривите стратегически важен мост, по който се прехвърля червената армия, първо ще трябва да набавите експлозиви. Все пак няма да сте сам в освобождаването на родината: навсякъде ще е пълно с "бойци за свободата", които ще искат да се присъединят към каузата ви. В началото ще можете да предвождате само двамина спътници, за да му свикнете, но постепенно ще станете командир на малка армийка от до дузина души. Не се плашете – тази игра няма да ви тормози с комплексността на Raven Shield – отборният тактически елемент е опростен максимално и само с три заповеди (следвай ме/прекрати действието, атакувай/претърси за врагове и защитавай/дръж позицията) ще управлявате ефективно рекрутите си. Изкуственият интелект както на другарите ви, така и на руснаците (или както янките ги наричат "russkies") е безупречен и няма да се изхвърля, ако кажа, че отдавна не бях виждал по-добра и



адекватна AI-реализация в екшън

Така, играта доставя много по-голямо удоволствие, а изтреблението на противниците, използващи всевъзможни военни тактики е достойно предизвикателство.

Управлението на Крис е елементарно, като във всяка божа екшън игра от трето лице: контролът се извършва със стрелките и мишката (нормална и прецизна стрелба), освен това можете да скачате, да залягате и да скролвате из инвентара за оръжия и аптечки с първа помощ. Ако трябва да ви онагледя най-просто как изглежда играта – представете си Hitman 2 без промъкването, с много повече екшън и със забавен и опростен отборен елемент.

Графиката е превъзходна, като FF използва подобрен енджин на гореспоменатата игра на IO, който този път изобразява още по-големи и детайлни пространства без никакво забавяне дори на най-високите резолюции. Зареждането на огромните и свръхдетайлни нива става моментално, цветовата гама е истинска радост за окото, а анимациите на героите са задоволителни (използван е познатият от Hitman "ragdoll"-физичен модел).

Музиката, отново (като в Hitman 2) е композирана от Джаспър Кид и се отличава с епични, приповдигнати и изключително изискани оркестрални парчета, които напомнят за величието на Русия. Звуците и говорът също са перфектни – братушките напр. си говорят на чист руски. Просто няма какво да се критикува във Freedom Fighters, освен може би малката продължителност (около 10-12 часа за минаване).

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

BREAKTHROUGH

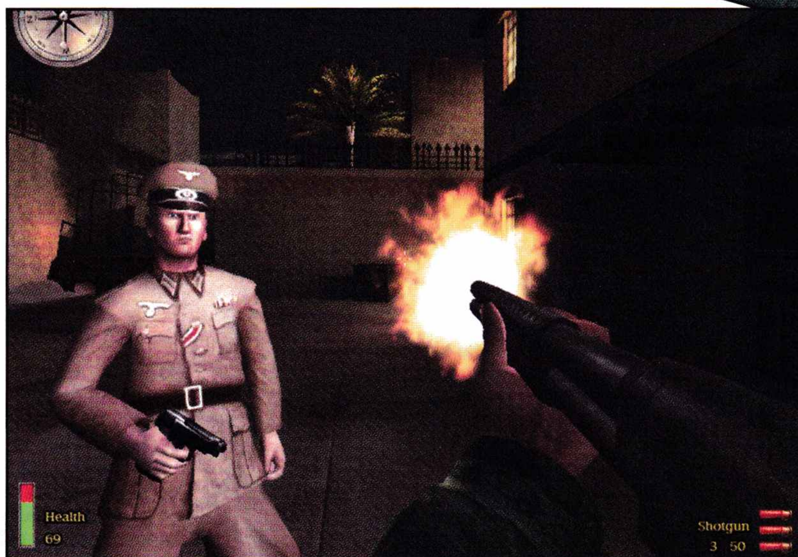
EXPANSION PACK

Напред към нацистка Италия!

■ EA Games/TKO Software ■ www.eagames.com ■ P3 733, 128 MB RAM, Open GL 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Каквото и да приказват хората за Medal Of Honor (MOH), това ще си остане един от най-сполучливите 3D-шутъри излизали някога. Невероятната му атмосфера, начинът по-който ви увлича и пренася директно на бойното поле, където можете не само да видите, но и да вкусите от наистина неописуемия ужас, предизвикан в следствие на една от най-жестоките войни в историята на човечеството, превърна тази игра в любима за много хора. След като в края на миналата година излезе първият експанжън (MOH Spearhead), сега Electronic Arts ни поднасят втори такъв, със заглавие MOH Breakthrough, дело на програмистите от TKO Software.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg



Breakthrough освен няколко нови оръжия ще предложи на вашето внимание и 11 нови мисии, които ще ви пренесат на територията на Тунис, Сицилия и накрая Италия по време на WWII. Играта е много кратка, което най-вероятно отново ще разочарова повечето фенове на MOH. Надали ще ви отнеме повече от един ден, за да я изиграете (особено пък ако се пуснете на по-ниските нива на трудност). Във визуално отношение, откъдето и да го погледнете, Breakthrough си е добре познатият MOH, използващ графичната система на Quake 3. Музикалното и звуковото оформление от своя страна пък продължават да са си на все така много добро ниво! За любителите на multiplayer-а освен нови карти и скинове е предвиден и един нов режим на игра, който носи името "Liberation". В него победените играчи ще попадат в затвор, в който ще трябва да чакат да ги освободят техните оцелели съотборници и по този начин отново да се завръщат в играта.

Къде са мунициите?

По принцип е нормално след като убиете противника си, оръжието, което досега е носил, да остане на бойното поле. В Breakthrough обаче оръжията мистериозно изчезват! Сякаш духът на убития войник ги отнася със себе си на оня свят. "Как тогава ще се снабдяваме с патрони?" – ще попитате сигурно вие. Ами в интерес на истината понякога се случва оръжието на някой убит войник да остане на земята, като по този начин получавате наистина щастливата възможност да вземете от него останалите муниции. Тук-там из нивата също можете да намерите някоя и друга кутия с патрони. Учудването ми беше много голямо, когато за пръв път останах без муниции. Първото нещо, което ми дойде на ум да направя, е както обикновено да отида до току-що загиналите войници и да им събера патроните. Но уви в мига, в който врагът ви е предавал Богу дух, явно е предал и личното си оръжие. Единственото нещо, което мога да ви посъветвам, е докато играете просто да ПЕСТИТЕ ВАШИТЕ МУНИЦИИ! Не стреляйте хаотично, а се целете внимателно (по възможност в главата) и стреляйте, когато наистина имате възможност да улучите. Правилото, което трябва да ви води, е – "един изстрел, един убит" – макар че всички знаем, че враговете в MOH не винаги умират от един куршум. Ако не се придържате поне малко към тези съвети, то случаите, в които ще оставате с празна пушка, доста ще зачестяват. А те са наистина неприятни! Тъй като събитията в Breakthrough отново са скриптирани, няма начин да продължите напред простo промъквайки се тихо и незабележимо, защото враговете ви постоянно ще изскачат в големи количества буквално от нищото, засипвайки ви с дъжд от куршуми. Без муниции единственото нещо, което можете да направите в такива ситуации, е или бързо да бягате, или геройски да се биете, налагайки противниците ви по канчето, използвайки приклада на оръжията.

Целта на EA с цялата тази "патронна реформа" явно е била да се постигне малко по-труден и предизвикателен геймплей, спрямо предишните части (всъщност това си е доста похвално намерение, макар че съвсем друг е въпросът дали то е реализирано удачно). От една страна, малкото патрони наистина прави Breakthrough по-труден (особено на Hard), което определено ще се хареса на много играчи. От друга обаче, със сигурност ще има и разочаровани MOH фенове, които с въздишка ще си спомнят за старите времена, когато мунициите бяха в изобилие, а безразборната и непрестанна стрелба по швабите не представляваше абсолютно никакъв проблем до самия край на играта. Въпреки това обаче, моя съвет към всички тях е просто да не пропускат този експанжън!

Графика	7
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

Runaway A Road Adventure

Куест - това звучи гордо!

■ Focus/Pendulo Studios ■ www.pendulostudios.com/runaway ■ Pentium 200, 64 MB RAM, 631 MB HDD ■ quest ■ 3 CDs

В случай че прелистите миналия брой на PC Club, ще се натъкнете на едно подзаглавие със следния текст: "Търсите ли добър куест? Няма да го намерите тук!". Съчувствам на колегата, както и на всички останали почитатели на жанра, които през последните години преглъщат все повече и повече подобни разочарования и се радват дори на една-единствена качествена игра за цяла година. На всички тях искам да кажа, не, направо да изкрещя от сърце – ликувайте, защото чакането свърши, АКО ТЪРСИТЕ ДОБЪР КУЕСТ, ТОЧНО ТУК ЩЕ ГО НАМЕРИТЕ! Защото Runaway – A Road Adventure спокойно може да се конкурира с най-добрите заглавия в жанра за всички времена.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Длъжен съм да започна с малко информация за авторите на играта, които са се осмелили да работят в един позабравен класически жанр, от който доказано не се печелят големите пари. Pendulo Studios е испанска компания. Това не е учудващо, защото най-големите фенове на жанра винаги са били на Стария континент. Не бива обаче да очаквате някакво нискобюджетно творение, скалъпено с повече ентусиазъм, отколкото професионализъм. Точно напротив – както казах още в началото, Runaway спокойно може да се състезава с всички добри игри в жанра, както от някогашните, така и от новите времена, и дори да ги бие по много показатели (да, включително и хитовете на LucasArts). Играта всъщност не е нова – тя видя бял свят преди месеци, но... само на испански език.

Чак сега се появи преведена версия на английски,

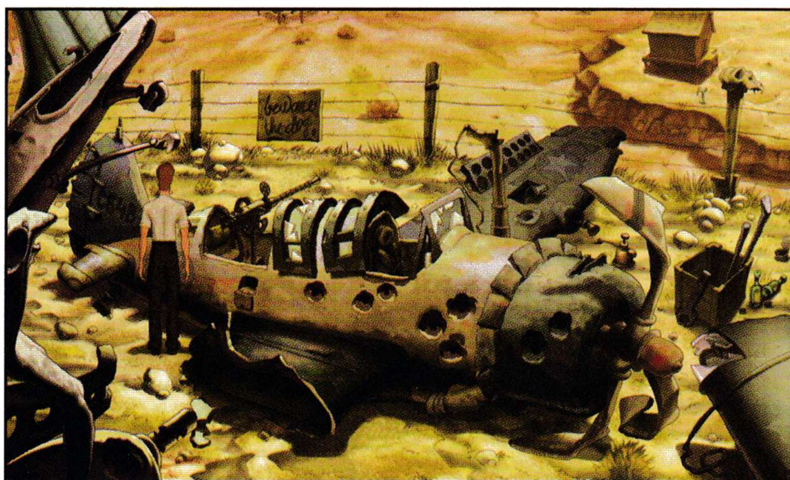
разпространявана от Focus Home Interactive. Тъй като в България определено англоговорящите геймъри сме значително повече от испаноговорящите, аз съм съвсем сигурен, че почти никой не е запознат с оригиналната, издадена преди месеци испанска версия и точно сега е перфектният момент да ви представим англоезичния вариант.



Стилна, раздвижена и пъстра графика, издържана в невероятно сполучлив комикс-стил.

Главен герой е симпатичният млад очилатко Браян, който тъкмо се кани да вземе живота си в ръце, започвайки да гради научна кариера в престижен калифорнийски университет. Околните го възприемат като книжен плъх, което не е кой знае колко далеч от истината, но по сърце нашият герой всъщност е търсач на приключения и му предстои за пръв път да се забърка нещо наистина вълнуващо и опасно. Всичко започва от запознанството му с чаровната танцьорка Джина. Всъщност "запознанство" не е подходяща дума, защото де факто Браян едва не я прегазва с колата си. Чаровницата изскача внезапно на шосето пред раздрънкания му автомобил, бягайки от двама маймуноподобни мафиоти, готови на всичко, за да я заловят. Браян натиска спирачката в последния момент, но все пак я блъсва леко, а докато я закара в болницата вече е влюбен до уши в нея и готов на всичко, за да я защити. Оттам насетне започва тяхното шеметно бягство из цяла Америка, с глутница мафиотски убийци по петите им и една необяснима мистерия за разгадаване в ръцете им. Сюжетът е забъркан от равни дози криминални, окултни, хумористични и дори по "индиана джоунсовски" археологически елементи, а краят е съвсем изненадващ, но за да не ви развалям удоволствието, няма да ви разкажа нищо повече.

Неслучайно на Запад наричат куестовете "графични приключения" –



Едно е сигурно – този античен самолет няма да полети.

ОЩЕ ОТ PENDULO STUDIOS

Ако посетите сайта на компанията, ще откриете, че Runaway съвсем не е единственото им заглавие. Играта Holywood Monsters изглежда също толкова апетитно, а ако знаете испански език, ще имате шанса да прочетете пикантни детайли за нея. За съжаление сайт на английски все още няма, което навежда на мисълта, че и играта не е готова на този език, но аз от сърце се надявам, че ще дочакаме локализация. Дори да не знаете този език като мен, пак си струва да посетите сайта, най-малкото за да се порадвате на красиви картинки. Обещавам за следващия брой на списанието да си подсигуря преводач или дори, ако се наложи, да изкарам ускорен курс, но на всяка цена да подготвя preview за това заглавие.



Това не е Moneky Island 5, макар че в мистериозната хасиенда живее, естествено, вуду-жрица.



Къде е Уайът Ърп, когато ти трябва?

хубавата графика, наред с историята и загадките, е един от най-важните фактори, за да бъде сполучливо едно заглавие от този жанр. Напоследък с развитието на 3D-технологиите почти изчезнаха превъзходните, рисувани на ръка декори, които в миналото едва ли не дефинираха жанра. Всичко това не важи за Runaway – стига да хвърлите само един поглед върху илюстрациите, за да се убедите, че художниците и дизайнерите не са търсили "мързеливия път", а са рисували старателно всяка от над стоте локации в играта на ръка, изпипвайки я в най-малки детайли. Декорите са приятно шарени и изпълнени с анимирани елементи, а графичната резолюция е 1024x768 с 16-битов цвят, което като че ли е нов рекорд в жанра (за разлика от 3D-екшъните, куестовете, особено рисуваните на ръка, до ден-днешен се правят с ниска разделителност). Комиксовият стил, в който е издържана графиката, малко напомня на прераждане на визията на някогашния Full Throttle и просто няма как да не ви хареса. Не е очевидно на пръв поглед, че дори и на втори, но в енджина на играта са имплементирани и някои 3D-технологии – конкретно моделите на героите и някои от раздвижените елементи в декорите. За да не контрастират те с анимационния стил, са използвани ефекти като call shading, които правят "тридето" практически незабележимо за играча и в същото време премахват "изкуствената атмосфера", която неизбежно витае около повечето триизмерни технологии, трансформирайки я в приятна за окото комиксова анимация. Все пак за какво изобщо е правено всичко това? Стига да видите невероятно плавните и естествени движения на героите, за да си отговорите сами на този въпрос. Създателите на Runaway са успели да съчетаят най-доброто от двата свята (на новите и старите графични технологии) и така да реализират нещо наистина невиждано в жанра.

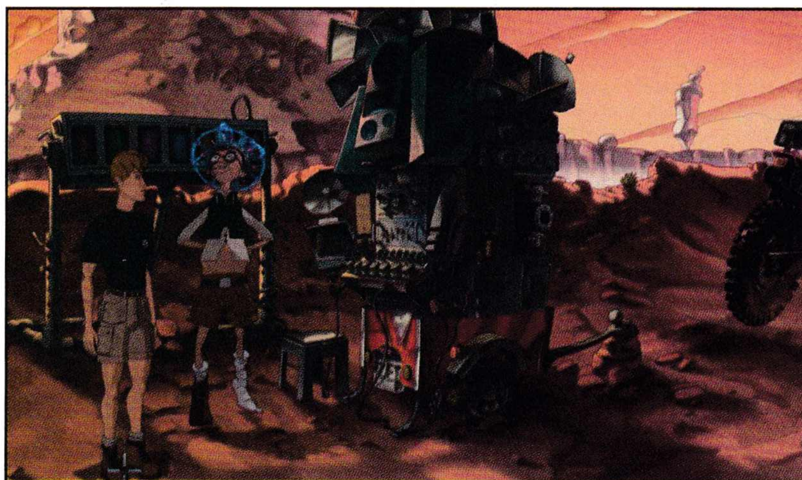
След толкова суперлативи за графиката, трябва да признаем, че от звука има какво още да се желае

Конкретните ми критики са най-вече по отношение на говора на героите, който макар и да е професионално записан, има някои дефекти (актьорите са малко на брой и половината от тях не са особено добри). Това, естествено, не е грешка на авторите, а на компанията, озвучаваща английската локализация на играта, нищо чудно в испанския оригинал качеството да е значително по-високо. Освен това от колонките ми често се чуваха странни припуквания, но не знам дали това е дефект на звуците в играта или някакъв специфичен бъг, проявяващ се при моята звукова карта. Колкото до музиката – авторите твърдят, че оригиналният саундтрак се състои от 24 парчета, но аз запомних само едно – титулната песен "Runaway", която ще чуете неколкократно в играта, но няма да съжалявате за това, защото тя звучи наистина приятно. Останалите 23 може и да са присъствали някъде, но поне на мен не ми направиха никакво впечатление.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Геймплеят няма да ви изненада с нищо и точно в това е най-голямото му достойнство – Runaway е един 100% класически куест, в който са спазени всички канони на жанра, започвайки от типичния point-and-click интерфейс, минавайки през характерния LucasArts-ки стил на провеждане на диалозите и стигайки до същността на самите загадки, включваща използване на предмети, комбиниране и на моменти бясно налучкване, всичко това разнообразено с една-две логически задачки. Длъжен съм да ви предупредя отсега – играта е по-дълга от средностатистическия куест и относително трудна, дори за факирите в жанра. Повечето загадки са логични, но тук-там се срещат такива, които наистина ще ви затруднят. Особено дразнещи са моментите, в които успехът ви зависи от "лов на пиксели" или пък правене на най-нелогичното наглед действие, което дори при сляпо налучкване бихте пренебрегнали като тотално безперспективно. За щастие тези моменти в играта не са твърде много и няма опасност да помрачат удоволствието ви, макар че вероятно ще принудят играчите с по-слаба воля да погледнат в solution.

Какво друго мога да кажа – хуморът е на ниво, макар че може би част от шегите са се загубили при превода на английски и в този си вид геговете отстъпват, да речем, на тези от LucasArts-ките куестове. Историята е разделена на шест части, като поне по мое мнение най-трудни са третата и четвъртата. Едва ли има нужда да ви казвам още веднъж, че направо се влюбих в тази игра и всичките ѝ дребни дефекти поне за мен са абсолютно пренебрежими и незначителни. Не очаквах добър куест до излизането на новия Sam and Max, затова Runaway ми дойде като "мана небесна", както съм сигурен, че ще се отрази и на всички останали фенове на жанра. Ще повторя – куест, това звучи гордо, особено когато въпросният куест е професионално и с любов направен шедьовър като настоящото заглавие.



Близка среща от четвърти вид – истината е някъде там!

UFO AFTERMATH

Fallout Tactics през 2005 г.

- Altar Interactive
- www.ufo-aftermath.com
- P 500, 128 MB RAM, 32 MB Video
- стратегия/тактически екшън
- 2 CDs

ЗА ГРАФИКАТА

■ Не очаквайте някакви особени графични красоти. Градовете изглеждат донякъде прилично, но извънградските територии са си пълна скука. На практика оригиналното UFO предлага много поразнообразни терени, въпреки че е правено преди цели 10 години! Не можете и да влизате в сградите, нито можете да разрушавате на воля.

Тази игра има любопитна съдба. През 1993 г. се появи великолепната стратегия X-Com: Ufo Defense. В нея трябваше да дадете отпор на извънземно нашествие. За целта строяхте бази, изобретявахте земни и неземни технологии и изпращахте отряди от войници, които в походови битки разгромяваха нашествениците. Играта бе разпространявана от Microprose, а бе изработена от компанията Mythos Games. Преди няколко години същата компания започна да разработва "неофициално" продължение под името Dreamland Chronicles: Freedom Ridge – неофициално, тъй като правата върху хитовото заглавие се държаха от Infogrames (сега Atari). По неизвестни причини обаче Mythos Games внезапно се отказа от полузавършената си работа и разработката се пое от чешката компания Altar Interactive.


Позната гледка отпреди 10 години.

Избягвайте откритите пространства. В градовете прикритията са достатъчно многобройни.





Enemy sighted, Sir!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

И сега, след като играта е вече готова, ето ви и първото впечатление. Чехите може и да са чехи, но пробутват тарикатлъци като нашенци. Защо ли? Ами защото беше направено всичко възможно играта да бъде възприета като ново "UFO" (както съкратено е наричана старата игра от феновете). Официално бе обявено, че това е игра "в духа на UFO" и бе подбрано подходящото заглавие... Показани бяха screenshots, на които се виждаше Земята и разположените по нея бази – свръхпознатата гледка от оригиналната игра... На сайта и във всички предварителни информации най-категорично бе заявявано, че играта включва "simultaneous turn-based combat"... Нормално беше всички фенове да са луднали и с нетърпение да броят дните до заветната дата. Кой при това положение ще седне да ти чете надписите с дребния шрифт "Ама вижте сега, то значи това все пак няма да бъде истинско UFO"...

Ето че заветният ден най-сетне дойде... и много фенове бяха доста неприятно изненадани...

Защото най-точното име за тази игра е UFO Tactics!

Всъщност играта UFO Aftermath съвсем не е лоша – даже напротив. Става за играене и си е доста интересна. Но нищо чудно балканските хитрости на чехите в крайна сметка да се обърнат срещу тях. Защото немалко от най-верните фенове останаха разочаровани, докато много нови потенциални клиенти няма да си я купят поради невярната реклама...

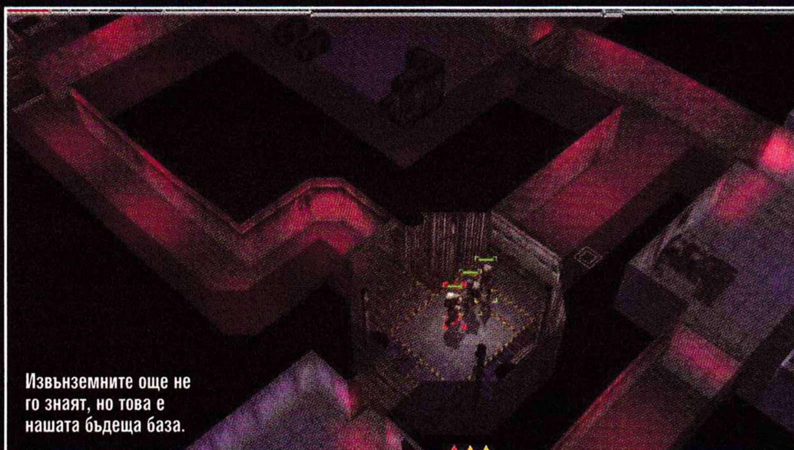
А сега, след като разбрахме какво НЕ Е играта, нека да погледнем и какво в действителност Е...

2005 година. Огромен извънземен кораб навлиза в атмосферата на Земята. И докато хората очакват "братята по разум" от кораба руква потоп от странни саморазмножаващи се спори. Скоро те образуват такава гъста мъгла в атмосферата, че всичко потъва в полумрак. На седмия ден облаците спори започват да се спускат към Земята... и да унищожават всичко живо. А това, което не е измряло, се превръща в чудовищни мутанти. Оцелява нищожна част от земното население – скритите в подземни военни и научни бази или противоатомни убежища. Тук вече на сцената се появявате и вие. Поемате ролята на командир над един отряд от малкото оцелели хора. Като начало разполагате с две, разположени близко една до друга, бази. В едната група от учени и инженери се стараят да разгадаят загадките на извънземните, а в другата няколко цивилни се преструват на войници. Ако мисиите, които изпълнявате, са успешни, скоро ще присъедините и други бази – което означава, че вече ще можете и ще трябва да ги специализирате. Колкото и да са добри войниците ви, няма да стигнете надалеч, ако не изследвате и изобретявате различни земни и неземни технологии. Този процес в играта е разделен на две – research и development. Първата част е теоретическата наука и за целта ви трябват специализирани "research" бази, докато втората част се занимава с практическото приложение на изобретенията и за това трябва да заделите бази за "engineering". Разбира се, няма да можете и без военните, както и без един специален тип бази – за "biomass repulsion". Това последното чудо ще се появи по-късно в играта. На практика тези бази ще





Градовете изглеждат сравнително прилично,



Извънземните още не го знаят, но това е нашата бъдеща база.

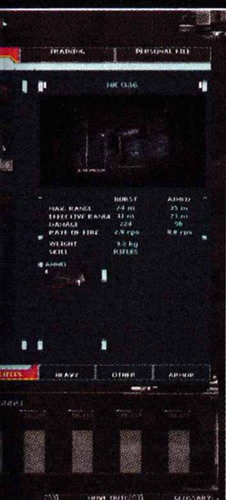
защитават териториите ви от био-атаките на извънземните, докато военните ви отряди ще изтребват това, което може да се гръмне или взриви, включително мутиралите зверове и хора. Тук още в самото начало ще забележите и една от основните разлики спрямо оригиналното "Ufo". В него броят на базите ви беше не повече от осем и вие можехте индивидуално за всяка една да избирате какво да строите; в Ufo: Aftermath броят на максимално възможните бази е няколко десетки! Но пък за сметка на това по тях не можете да правите абсолютно нищо, освен да ги разпределяте – тази е военна, тази за research, а онези двете за development... Скоро ще осъзнаете, че цялата планета е разделена на неголеми зони – и който контролира базите, владее и съответната околна територия.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	7	7

Разбира се, донякъде няма да стигнете и без много битки!

Много от оцелелите хора за пръв път ще вземат оръжие в ръцете си – и една от първостепенните ви задачи е да ги превърнете във войници. Всеки от тях се характеризира с шест основни параметъра – strength, agility, dexterity, willpower, intelligence, perception. Като участват в битките, хората ви трупат experience points и покачват нива – и всяко ниво ви дава възможност да повишите някой от параметрите им. Тези основни параметри определят и различните им практически умения – markmanship, rifles, handguns... Освен това допълнително можете да изпращате войниците си и на специализирани тренировъчни курсове, които допълнително завишават някои от уменията им.

И сега внимание – започвате първата истинска битка... и установявате, че твърдението на производителите за някаква походовост е абсолютно менте! Защото битките са си изцяло в реално време. Това, което можете да правите, е да ги стопирате и да давате командите си по време на пауза. Освен това играта спира автоматично при наличие на някакви събития – с което ви дава време да отреагирате по адекватен начин. Като поразгледате опциите, ще установите, че всъщност имате възможност сами да си изберете кога играта да спира и кога не (по същия начин е направено в Europa Universalis). На практика ще трябва да проведете поне 5-6 битки, за да усетите кое е най-удобното за вас и за да посвикнете в интерфейса.



Sir! Нещо по-модерничко за мен?

В началото оръжията, с които разполагате, са съвсем боклучави. Което е логично – фабриките и магазините за оръжие отдавна не работят. Първите по-добри пушкала ще отнемете от самите извънземни – които поне в началото ще се окажат просто мутирали хора и животни. Трябва обаче да не забавяте в никакъв случай процеса на изобретяване и да започнете да произвеждате собствени усъвършенствани оръжия и боеприпаси. Защото няма да мине много време и ще се сблъскате с истинските извънземни и техните оръжия – и те няма да ви оставят никакъв шанс, ако разчитате все още на остарелите земни технологии.

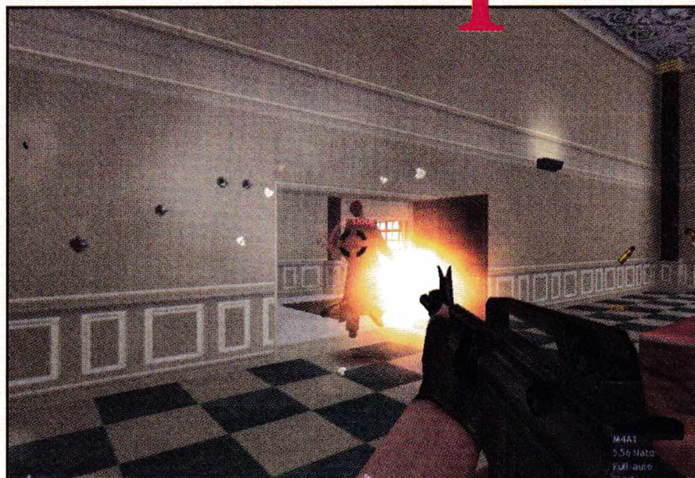
Няколко думи за графика и звук. Не очаквайте някакви особени графични красоти. Даже по-добре изобщо не очаквайте графични красоти:-) Градовете изглеждат донякъде прилично, но извънградските територии са си пълна скука. На практика оригиналното UFO предлага много по-разнообразни терени, въпреки че е правено преди цели 10 години! Не можете и да влизате в сградите, нито можете да разрушавате на воля (освен разни дребни огради и стоборчета). Това доста ограничава геймплея по време на битка и нищо чудно, че феновете на оригиналното UFO протестират. Със звуците нещата са подобни – чувал съм и по-добри, писал и за по-лоши. Поне не пречат.

И така, какво последно ни предлага UFO: Aftermatch? На практика стратегическата част се свежда най-вече до избора на технологии за research и development. Интерес представлява и развитието на войниците, но най-често заниманието ви ще бъде от типа "tactical squad combat"... Или казано с други думи, пригответе се за играта UFO Tactics. Ако ви хареса...

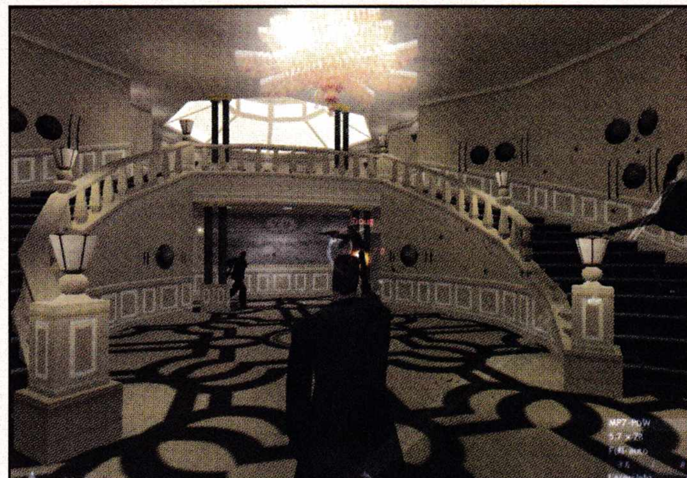
Half-Life

■ http://www.specialistsmod.net

The Specialists Beta 2.0



Подъл разстрел в гръб.



Откъде ли ми е познато това място?

Материал, посветен на първата версия на този мод, можете да прочетете в брой 28 на списанието. Наскоро излезе втората бета и аз се почувствах задължен да представя новите неща в нея, а те са достатъчно, за да се затвърди и без това достатъчно доброто ми впечатление.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

За тези, които не са чели предишното ревю и не са се сблъсквали с The Specialists досега, ще разясня накратко какво представлява: екшън-ориентиран мод, вдъхновен от филмите на John Woo, "The Matrix" и др. Всичко в него е направено с идеята битките да бъдат максимално зрелищни, динамични и най-вече продължителни. Оръжията са реално съществуващи, пресъздадени са относително реалистично и нанасят сериозни поражения, на което обаче се противопоставя уникалната подвижност и уменията на играчите.

Така, след това кратко въведение в иначе наистина комплексния свят на The Specialists, ето и накратко новостите в Beta 2.0:

На първо място – значително е разширен наборът от игрални нива. Общият им брой е 25, което е напълно достатъчна цифра неомръзващ геймплей. Голяма част от тях се базират на сцени от филми. Има например прочутото лоби от първата "Матрица", което присъстваше и в старите версии на мода, но тук е значително разширено и без проблеми се играе от 8-10 човека, докато преди това беше почти невъзможно. Доджото, в което Morpheus обучаваше Neo, също е тук и то в няколко различни варианта. Църкви, оплетени тъмни улички, огромни къщи и вили на брега на океана – това са различните локации, в които се развива действието.

Каква щеше да е тази версия без добавени оръжия? Не се знае, тъй като добавките са повече от достатъчно: Taurus Raging Bull, Seal Knife, Mossberg 500, M16A4, Barret M82... това са само някои от новите играчки. Всички те бледнеят обаче пред чистия стил, който излъчва новото оръжие за близък бой – катаната. За разлика от практически всички други модове тук ножовете, кунг-фу триковете и т.н. са реална алтернатива. Всички оръжия могат да бъдат избивани от ръцете на притежателите им, което е адски неприятно и може да реши схватката за секунди. Дори и срещу добри играчи един човек, носещ само комплект ножове и една катана, е достоен противник, още повече, че убийствата с тях носят повече точки отколкото с огнестрелните оръжия.

Стилът преди всичко.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	10	9

Което ме навежда на мисълта за точковата система: обикновено за убийство се дава една точка. Ако е с катана, се брои за две точки. С нож или кунг-фу стават три. Отделно има различни бонуси за убийство по време на "stunt", последователни убийства в рамките на 1-2 секунди (double kill) и т.н. Най-интересното става, когато някой играч успее да убие 9-ма други без да умре. Тогава той получава титлата "Specialist" и

всяко убийство му носи двойно повече точки

Разбира се, от този момент нататък и неговата глава се "оценява" по-високо и всеки, който го убие, получава 5 допълнителни точки.

Из картите, както и преди, са разхвърляни различни бонуси: slow-motion, slow-pause, superjump, infinite ammo, double firerate, health, kung-fu, grenade, kevlar. Няма какво да обяснявам повечето от тях. Новост е superjump-ът, който ви позволява да скачате много, много високо, точно както в "The Matrix". Неприятно е, че след приземяването около секунда стоите неподвижен.

Добавени са и нови stunt-ове, като например "roll", т.е. кълбо в някаква посока. Освен това и старите изглеждат, поне според мен, по-добре. Тъй като има и камера от трето лице, можете да се насладите на атрактивната си игра по всяко време. Е, от моделите на героите има още какво да се желае, но поне те вече са седем на брой (преди бяха пет).

Аз лично не виждам никакъв недостатък в тази нова версия. За мен това е култов мод и нищо, казано за него, не е достатъчно добро.

MOD NEWS

Project Revolution

http://revolution.wc3campaigns.com/



Както навярно вече знаете, този мод ще представлява тотална конверсия на WarCraft III в предишния мега хит на Blizzard Starcraft. По план модът трябваше да излезе март месец тази година, но разработчиците бяха решили, че не искат да разочароват феновете на Blizzard със зле изпипан продукт и като дата на излизане се появи "запазената марка" на 3D Realms "when it's done". Оттогава не бях посещавал сайта им, но тези дни случайно минах оттам. Момчетата са направили огромен прогрес, направили са изцяло нови модели на почти всички юнити, обединили са се с руски екип, който също е бил започнал подобна модификация. Скриншотите изглеждат невероятно и ето някои факти около най-добрия мод за WarCraft III:

– Герои и нови единици няма да има. Планове за тяхното създаване има, но те със сигурност няма да присъстват в официалния релиз на Project Revolution.

– Лимитът на единиците ще се колебае между 125 и 150.

– Ще ви трябва диск на StarCraft, защото всички звуци са взети директно от играта, а правенето им наново е прекалено трудоемко.

– Зданията на тераните ще могат да летят също като в SC.

И нещо интересно – ако някой направи Big Game Hunters карта за мода, тя ще бъде автоматично унищожена от него. Явно авторите не си падат по многото ресурси :). С нетърпение очаквам този мод и ще ви информирам за всичко ново около него.

WC3 Campaigns community contest

http://www.wc3campaigns.com/forums/showthread.php?s=&threadid=27720

Хората от най-популярния сайт за WC3 модове са организирали съревнование, с награден фонд $1000. Интересното в случая е, че не те дават парите, а те се събират чрез дарения на посетителите на сайта. Крайният срок за предаване на картите е 15:59 минути на 31 декември. Ето някои от правилата на турнира:

– Всяка кампания трябва да се състои от най-малко 4 карти.

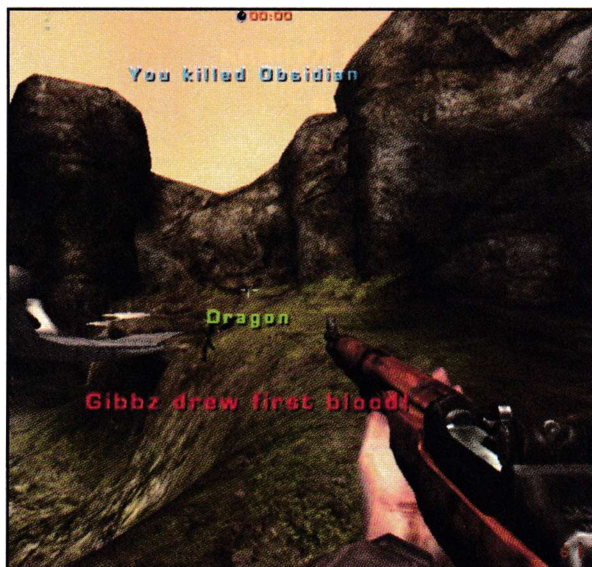
– Всеки отбор трябва да си има лидер. Лидерът ще трябва да съобщава информация по проекта и ще трябва той да го предаде.

-Ако сте регистрирани в повече от един отбор, ще можете да получите парите си, независимо кой от отборите ви ще спечели.

Пълен списък с правилата ще намерите на линка, посочен по-горе.

Path to Victory

http://www.planetunreal.com/ptv/



И пак сме на тема WW2. Този път модът е за UT 2003. Интересното е, че ще има RPG базирана класова система, която ще позволява смесване на класовете. Ще бъде интересна комбинацията медик-базукар например. Единственото дразнещо нещо е, че все едно не е имало война преди 1944 и че всичко се върти около USA. Започвате на Omaha Beach и след това на всички им е известно какво става – Market Garden и т.н. Все още няма версия, достъпна за download.

Излезе KanonBall 1.01

http://www.planethalflife.com/kanonball/



След интензивно тестване новата версия на Kanonball е достъпна за download. Тя е предназначена за сървъри, а обикновените юзъри могат да си я набавят, като се вържат към някой вече ъпгрейднат сървър. Модът представя бруталния спорт на 23 век, където най-големият приз е достойнството. Ще можете да се премятате през глава правите подсечки, да се приплъзвате и други подобни акробатики.

Urban Riot

Urban Riot е нов мод за HL, в който действието ще се развива по улиците на града. Някои от вас ще са бандити, други пазачи, които ще убиват само за собствена безопасност, трети пък ще бъдат откачени учени. Който и да сте, вие излизате с дебела броня и пълен пълнител и ще печелите пари. Ще имате на разположение противогази и гранати с газ, базука и химическо оръжие. Понякога на картите ще се появява в случайни места National Guard bot, който ще убива всички, които се опитат да му навредят.

Face Off прекратен?

http://faceoff.modportal.net/

На официалния сайт на втория най-популярен мод за UT 2003 се появи прощално съобщение. Авторът казва, че поради лични причини няма да може да продължи разработката на тази модификация. Но пък, когато отворих днес сайта, той си работеше, че даже имаше и нов форум! На какво да вярва човек?

Завръщане в миналото

Как се форматираше "це"-то преди три години?

Бавно и полека списание PC Club навърши три годинки и започна четвърта. На същата възраст е и забавната рубрика Format c:, която се появи още в брой първи и бе кръстена на едно отпаднало предложение за име на списанието. Така де, в една алтернативна вселена вие може би щяхте в момента да четете списание Format c: с рубрика PC Club вътре в него. Впрочем, в този брой по изключение няма да пътуваме между вселените, а ще пътуваме във времето или, по-точно, назад към миналото, към първата година на списание PC Club и рубриката Format c:...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Брой 1
Корсар, авантюрист, любовник и още нещо...

Годината е 2000, наближава месец октомври, когато първият брой на PC Club ще се появи на пазара. Каква по-добра реклама за едно ново списание от интервю със звезда от калибъра на Гайбръш Трийпууд. Ето какво ни каза той по повод предполагаемата смърт на куестовете:

"Нали знаеш, че аз мога да си задържа дъха под вода цели десет минути. Същото важи и за всички мои колеги – герои от куестове. Просто сме изобретателни, борбени и жилави, така че няма да се дадем лесно. Може и да сме под водата, но накрая пак ще изплуваме от горе и то с нов имидж (приглажда кокетно триизмерния си перчем). Което ме подсеща – може ли Лара Крофт да сложи в шапката си стълба или пък прасе?! Ха, та тя няма дори шапка! И това ми било героиня..."

Брой 2
Геймърският Ад

"Грешниците бяха третирани според прегрешенията им приживе. Например некадърните създатели на игри ги караха да играят на собствените си творения и то във версия 1.0 без пач. Всички програмисти бяха зациклени в безкрайни, рекурсивно дефинирани функции за пресмятане квадратурата на кръга. Интернет-маниаците пък бяха обработвани персонално от демона, наречен Безчувствен Трошач на Кости (съкратено БТК). Освен това имаше и цяла секция, озаглавена Microsoft, но така и не разбрах дали това бе името на грешниците, на дяволите или на самите мъчения в нея."

Брой 3
Детерминантата

Детерминантата е нещо като презаредена матрица, но още по-страшно. Ето какви неща се случват в нея:

"...Той заговори със зловещ глас, откроявайки всяка дума, сякаш четеше епитаф на надгробен камък.

– ЗДРАВЕЙ, НЕО. АЗ СЪМ ДЖОУНС, АГЕНТ ДЖОУНС. КОЛЕГАТА НА АГЕНТ СМИТ.

– Имам да ти казвам две неща: Първо – аз не се казвам Нео, и второ – с този гласец спокойно можеш да минеш и за Смърт на Тери Пратчет."

Брой 4
Дигитална Коледа и Електронна Нова Година

"Санта Клаус набързо прегледа няколко хиляди електронни писма, повечето от които бяха съвсем стандартни:

Zdrawej, Dqdo Mraz! Za nowa godina iskam PC s gigahercow procesor, Bqh mnogo poslushen. Goshko".

И аз искам, ама няма... Тази година подаръците са само в софтуер и ако ви харесат – не забравяйте да си купите легалните игри..."

Да, имаше и такива времена, когато Гошковците си мечтаеха за гигахерцови процесори...

Брой 5
Life – The Game

Ако животът е само игра, какво ни пречи да напишем ревю по всички традиции на геймърските списания:

"Технически графиката е доста добра, не можете да видите отделни пиксели колкото и упорито да се взирате. За съжаление, обаче, много нива са безвкусни и грозновати, което значи, че Дизайнерите доста са си претупали работата, притискани от крайните срокове. Аз поне смятам, че с такъв енджин може да се постигне и нещо доста по-добро. Но нека отдадем всекиму заслуженото – особено добре са моделирани ландшафтите в откритите пространства и скиновете на някои от женските персонажи."

Брой 6
Народът срещу Лара Крофт

Едно е сигурно, никъде не става по-голяма тарапана, отколкото на един съдебен процес:

"Прокурорът се усмихна самодоволно и пак прегледа записките си:

– Тук пише, че сте влизали с взлом в обекти с висока културна стойност из целия свят. Задигнали сте куп безценни артефакти, предизвикали сте международен скандал и така сте сринали акциите на своите спонсори от Eidos, като сте ги докарали до банкрут.

– Оставете това. Питайте я за монопола! – провикна се Бил Гейтс от дъното на залата."

Брой 7
Квинтестенция на Злото

За какво си говорят злодеите от компютърните игри? За добрите стари времена, естествено:

"– Тишина! – изрече един спокоен, но уверен глас и всички видяха малка, силно пикселизирана фигурка на самурай с ястреб на рамото си. По-младата генерация злодеи започнаха да го одумват с недоверие, докато от старата гвардия смирено бяха свели глави и чакаха той да проговори. Лорд Акума от Karateka презрително изгледа младоците и каза:

– Ееех, какво знаете вие, новото поколение, за истинските злодеи. Какви времена бяха само..."

Броеве 8-11
Минаваме ги по експедитивната процедура, цитирайки само по едно изречение

Интервю с Дюк Нюкъм – "Damn, you are ugly!"

Bulgaria: The Battle For Ultimate Power – "За разнообразие, веднъж на четири години играта става пълнокръвна тупалка в стил Mortal Kombat, режим, преведен на български като "Избори". "

A Bug's Life – "...то бива бъг, ама чак да ти изяде багажника?!" (играта е Fallout 2)

На Почивка в Sanctuary – "...колоритните тълпи от демони и оживели мъртъвци само допринасят за невероятно романтичната атмосфера на този курорт." (играта е Diablo 2)"

Брой 12
PC Club след 25 години

В този брой рубриката Format c: беше картинна – корица на предполагаем бъдещ брой от 2025 година. Веднага се набива на очи следното заглавие:

"Duke Nukem Forever – играта е почти готова и остават само две години за балансиране на геймплея"

Към днешна дата по всичко си личи, че навремето сме направили доста оптимистична прогноза...

PHOTO[SIG]

Трибуната за ловците на моменти

■ http://www.photosig.com

Няма значение дали сте професионален фотограф или начинаещ любител. Има място, където можете да направите изложба на уловените от вас мигове, без да се притеснявате, че ще се присмиват на аматьорството ви или съответно ще критикуват крайно ексцентричното ви творчество.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

PhotoSIG е онлайн общество на фотографи, вариращи от изявени професионалисти до прохождащи ентусиасти. Подобни свърталища на светлописци има не едно и две в мрежата, но конкретно в този сайт прави впечатление, че дисциплината е на върхово ниво и освен че можете да се нагледате на прекрасни снимки, можете и да се потопите в непресторено приятелската атмосфера, която принципно отсъства при останалите популярни сайтове на тази тема. Типични спорове от типа на "Canon vs. Nikon" или "моят обектив е по-голям от твоя" липсват, а ако ги има, категорично не са към коментарите на самите снимки, а се губят сред десетките хиляди теми на форума. По отношение на колегиалността и взаимопомощта PhotoSIG прави впечатление на малък и не особено популярен сайт, въпреки че не е такъв и съдържа изключително богат архив от снимки. Актуализация с нови попълнения има буквално на всяка секунда.

Невероятно успешната класификация по категории ще ви помогне да достигнете с минимален брой кликвания до типа изображения, които ви интересуват. Можете да търсите снимките по тематика (пейзажи, портрети, репортажи, хумор, еротика), а също и по технически параметри (с какъв апарат са правени, по обектив, време за експонация, светлочувствителност на филма и т.н.).

Всяка снимка си има рейтинг и обикновено коментари от посетителите. Дискусиите ще ви помогнат да видите типичните грешки, които се допускат от начинаещите фотографи, и да научите нови похвати.

Авторите на сайта обещават в най-скоро време да пуснат раздел със статии, където ще можете да четете ревюта на нова техника и да обогатите познанията си за това изкуство.





The One Ring

Където Пръстенът не се изпуска от очи

■ http://www.theonering.net

С излизането на близо триминутния трейлър, който можете да гледате от нашия диск, рекламната кампания на "Завръщането на Краля" започна и до декември PR-машината ще се върти на все по-бързи и бързи обороти. Останете в крак с новостите с TheOneRing.net

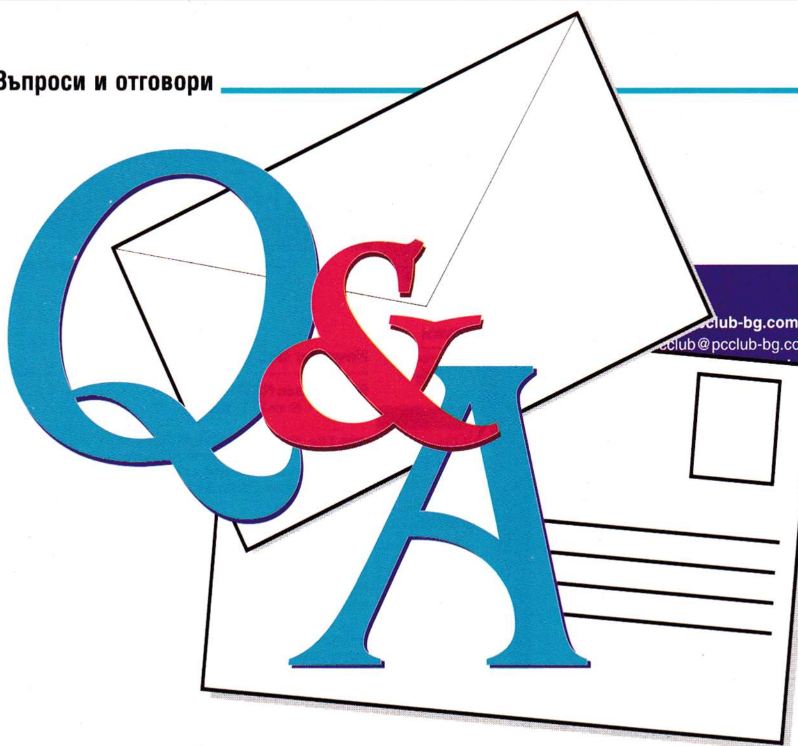
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Фенското нетърпение на моменти придобива патологични измерения и първият симптом за болестно състояние е обикалянето от сайт на сайт в търсене на най-горещата информация за филм, игра, или каквото там ви е легнало на душата. Това не винаги е необходимо. Истинско щастие е да се намери страница, на която актуализациите се правят моментално, дори в рамките на под минута една от друга, когато се налага.

The One Ring е именно такъв. Той винаги следи какво се случва в света на Толкин и се старае да покрива необятните му краища, а не само филмите на П. Джаксън. Можете да разчитате, че винаги ще знаете за новите трейлъри, ще намирате алтернативни връзки към тях, когато орди Урук-хай, простете, почитатели са задръстили Шлемов дом, извинете... пътя към дългоочакваните файлове.

Всяка от новините се маркира за спойлъри, които много киномани предпочитат да избягват. В името на информацията сайтът позволява на феновете да съдействат – така научавате за събития, случващи се в малки държави с непопулярен език, четете анализи тип "кадър по кадър" на трейлърите или "пиксел по пиксел" за снимките, а и проследявате масовото мнение чрез анкети с интересни въпроси.

Картата на сайта показва, че се съдържат над 100 страници с подкатегории – актьори, некласирали се герои за филма от книгите, фенски арт и мн. др.



Командоси и MODs

From: shing0@vip.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hello, PCC Team. Как сте?

Не! Чакайте - първо прочетете тоя mail докрая и после ми отговаряйте :Р. Ще формулирам темите, които искам да засегна в точки (както е модерно, скивайки страничката ви с писма от читатели).

I: К'во е т'ва демо на Commandos 3, ве, хора?!? (изглежда съм ядосан и моля да ме извините за тона ;-)). На к'ва машина сте го тествали вие, ако не е тайна (ако въобще СТЕ го тествали, преди да го "шибнете" в CD/DVD-то)??? На моята щайга (Duron 750, 256 RAM, GF 256 32 Mb, Win 98se, directX9.0a) въобще не ще да тръгне - смених и драйвери на видеокартата, че и на звуковата, изтеглих нов биос дори и за малко да се мъча да го качвам и него... Добре, че беше един пич да ме разубеди, отидохме у тях - качихме го там и пак не ще. Пробвах и в един компютърен клуб на тамошните машини (Palomino XP 1900+, 512 DDR RAM, GF4 MX440, Win XP, directX9.0a) и пак не ще!!!

II: Много здрави модове слагате на CD/DVD-то, но хмм... такова, повечето са за multi-player, а някои хора (набутвам себе си в това число) нямат възможност да ги джиткат от дома с други хора (оставете играта през интернет - историята в България е просто плачевна). Моля ви да слагате и някои други за single-player, ако може, plsssssss ^_^ (вижте сега как ви се моля :Р) или поне bots за тези, които са за multi.

III-то: Един пич от предишния брой ви беше намекнал нещо за free games. Айде, ве, хора - толкова ли не разбрахте вече, че тълпата иска хлеп и зрелища. Е сега нема да ви караме да слагате по една кифла, като допълнително приложение, ама поне зрелищата можете да ни уредите нали?!? FREE GAMESSSsssssss!!!

IV-то: Аз съм почитател на японската анимация, както и съм мъж => че си падам по т.нар. "HENTAI" :Р. Молбата ми е, ако може, да сложите на диска някоя друга безплатна игричка (чувал съм, че има такива) на тема "HENTAI", понеже със сигурност няма да имам възможност да отделя скромните $50 за тези, които ми препоръча найлюбезно г-н Велев в миналия брой (не че не бих ги дал, но просто в БГ положението е такова, че в този случай ще трябва да избирам или храна за тялото като цяло, или храна за ... части от тялото и ума ^_^).

V-то: LOL-този фен от миналия брой с молбата да качите DVD-екстрите на сайта за сваляне много ме изкефи ;-). Аве, пич, не те знам колко ти излиза интернетът (пари имам предвид), но много по-изгодно ще да е да си вземеш един DVD-ROM за мизерните $30 (в последно време доста паднаха... защо ли? :Р). Аз лично преди един месец си взех марка LITE-ON (48x16) за 56 лв. (с ДДС) и съм много доволен ^_^.

VI-то: Имам още една молба към вас (дано да не съм ви писнал вече - сори, на приключване съм :Р). Всеизвестно е, че FLASH-анимацията навлезе вече доста в и-нет пространството. Мисля, че би било много интересно да напишете "нещо" по въпроса - какви са възможностите на този вид анимация (web design, flash-клипове и т.н), да сложите няколко яки линка... вие си знаете ;-). А, да, и ако качите на CD/DVD-то някоя друга програмка за правене на FLASH, не златни, ами направо платинени ще сте! :Р

PS: Сори за дългото писмо, но имах толкова много неща да ви кажа - от толкоз време все нямах време да ви пиша пак :Р.

PS-2: BTW тази игричка XIII е направо върхът - страшно се зарибих по нея!!! Кога ще излиза цялата? И на колко CD/DVD-та ще е?

А, да, верно, щях да забравя да ви питам: А сега как сте? ^_^

Ваш приятел: ShinG0

Reply:

Благодарим за дългото писмо. Сега по проблемите.

I. Демото на Commandos 3 поне при нас върви. След твоето писмо специално го тествахме още веднъж и от CD-то и от DVD-то към брой 36. Тестовата система е P4 2.4 GHz, Radeon 8500, DirectX 9.0b, Windows XP. Причините да не тръгне при теб може да са няколко: 1. Стари видеодрайвери. 2. 16-битов цвят на Desktop-a. 3. Други :) Под други разбирай, че демото не е базирано на финалната версия на играта, което зна-

чи, че в него си има бъгове и подозираме, че ти си открил един от тях. Не прави чест на Pyro Studios да злоупотребяват с геймърите като бетатестери на игрите им, но в случая ние нищо не можем да направим по въпроса. От писмото личи, че и двата ти опита са на машини с AMD процесори. Имаме лошото предчувствие, че разковничето е именно тук. В интерес на истината трябва да добавим, че на нашата тестова машина с Windows Millenium Edition демото също отказа да тръгне, но пък под XP нямаше никакви проблеми. Въобще странна работа, на както вече стана дума проблемът не е от нас или от нашите дискове.

II. По въпроса за MOD-овете. Ами ние слагаме това, което излиза. Това, че повечето MODs са насочени към игра в мрежа не зависи от нас. Когато ни попадне хубав MOD за Single Player естествено го слагаме веднага и ще го правим и в бъдеще!

III. Free Games винаги е имало и ще има. Според скромното ни мнение всеки месец имаме поне по няколко читави безплатни игрички. По разбираеми причини обаче не можем да публикуваме пълна версия на комерсиални заглавия.

IV. Ще се опитаме да направим нещо по въпроса :)

V. И ние мислим като теб.

VI. Виж отговора на IV.

PS: Ами добре сме, не се оплакваме. Иначе XIII и на нас ни хареса. Ще излезе през ноември, а на колко диска е за момента и ние не знаем.

Сянката на магията

From: banana86@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте на всички от PC Club!!! Отдавна купувам списанието ви и според мен е най-якото от всички други... но достатъчно четки. Пиша ви защото имам въпрос и препоръка:

1. Въпросът е относно Age of Wonders Shadow magic. Наскоро си я купих, но копието не беше особено легално, всъщност хич, но когато стартирам с crack, ми казва, че ми липсва някакъв dll file, който дори няма име (.DLL), а на приятеля ми му тръгва без проблем (той е със XP а аз със 98 Second Ed.). Ако знаете в какво се състои проблемът, ми пратете отговор. Питам ви и дали ще има някакъв patch или add-on който да добавя Hot-Seat Multiplayer като на HOMM3. Чакайте... къде отивате?! Това не е всичко :).

2. Скоро пробвах демото на XIII. Супер ме изкефи и то не само заради комиксовата графика, а и защото преди да мина двете нива, ме убиха поне 5 пъти. Не че съм слаб на такива игри, ама AI-то на противниците беше на доста високо ниво плюс това, когато срещнеш някой враг отблизо, шансовете ти за оцеляване не са особено големи, така че това май е първият шутър, който наистина ще ми хареса.

На тази игра според мен трябва поне 2 странички да отделите, ако не и повече, защото ако и пълната версия е като демото, според мен ще стане хит.

Ами това е то. Пожелавам ви пак да станете със 100 страници и още повече хора да ви четат!

4ао от мен!!!

Reply:

За XIII ти обещаваме огромна статия, когато излезе пълната версия. Иначе проблемът ти найвероятно е в стара версия на DirectX. Инсталирай DirectX 9 и всичко ще е наред.

Counter-Strike

From: howh1gh@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Вие сте много готино списание и пишете много яки статии:)

Искам да ви задам само няколко въпроса и се надявам да ми отговорите:

1. Кога би трябвало да излезе Fifa 2004?
2. Бихте ли могли да сложите на дисковете към новия брой CS 1.6?

Това е от мен .

The Specialist(r)

Reply:

Counter-Strike 1.6 не можем да публикуваме за момента поради проблеми с авторските права. FIFA2004 ще се появи през ноември, така че тогава ще пишем за нея. Знаеш ли между другото, че новата FIFA освен за PC и конзоли излиза и за мобилни телефони? Ние сме доста любопитни да видим що за чудо е JAVA версията й :)

Проблем и решение

From: po6a@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi на всички от това страхотно списание! За пръв път ви пиша, защото досега не съм имал проблеми със CD-тата и DVD-тата от вашето списание, но с тези от брой 35 имах. Купих си списанието с DVD и като го пуснах видях няколко игри, които съм очаквал с нетърпение: Midnight Club 2, MotoGP2. Оттам идва проблемът. След като ги инсталирах, реших да ги пробвам, а Windows ми казва, че не намира системния файл D3D.Dll. Реших, че DVD-то може да е прецакано и отивам да си закупя PC Club с 2CD. Купих си го и ми направи същия номер :(Та искам да попитам какво да направя, за да мога да играя тези игри? Ваш вечен фен:THE KILLER

Reply: *Има проблем, има и решение :) То се нарича DirectX9. Всичките споменати игри го изискват, и не само те! Същия можеш да намериш в раздела "Бонус" на абсолютно всяко наше DVD. Преди 2-3 броя го имаше и на изданието със CD.*

Искам да съм джедай!

From: jech@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, списание PC-CLUB.

Пише ви един фен на игрите STAR WARS.

В брой 35 на вашето списание прочетох с голям интерес статията „20 години игри STAR-WARS“, от която научих, че Jedi Knight 2: Jedi Outcast има предходна игра Dark Forces 2: Jedi Knight. Ако може да ми помогнете да намеря тази игра или да ми кажете откъде мога да я намеря?

Благодаря предварително.

С уважение VANKO

Reply: *Трудна работа. Проблемът е, че играта излезе преди 6-7 години. Просто трябва да намериш някой колекционер на Star Wars-игри, който все още си я пази. Между другото играта е на 2 CD и предлага суперфилмчета. От днешна гледна точка обаче графиката й е доста семпла. Иначе можеш най-сърдечно да ти препоръчаме и най-стария Dark Forces. В него няма джедайски сили, но за сметка на това е изключително увлекателен FPS.*

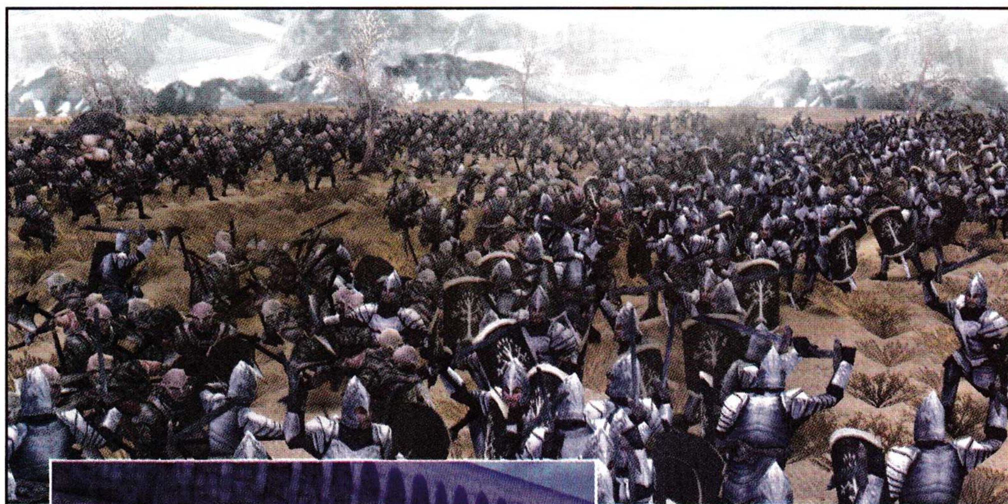
THE LORD OF THE RINGS
The Battle for Middle-Earth

Ексклузивно за най-новия суперпроект от създателите на C&C: Generals

■ Electronic Arts/EALA ■ www.ea.com ■ RTS ■ TRD: лятото на 2004

Една от най-сензационните новини през последния месец безспорно бе обявяването на държаната досега в тайна реалновремева стратегия, базираща се на филмовата трилогия на Питър Джаксън. Battle for Middle-Earth се разработва от EALA, което стои и зад хитовата Command & Conquer: Generals. Играта ще използва силно подобрена версия на 3D-енджина на Generals и този път на екраните ви ще се сражават стотици единици едновременно, а виртуалните сражения няма да отстъпват по обхват на тези от кино-версията. Изпълнителният продуцент на проекта – Марк Скагс обобщава играта като: "най-големите битки от филмите по "Властелинът на пръстените".

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com



Тази масовка би могла да мине за сцена от филма.

Според думите на Скагс в интервю пред GameSpy, неговият екип искал да направи RTS по "Lord of the Rings" още преди EA да придобият лиценза, но тъй като преговорите се забавили, те се захванали с друг проект, от който се ражда C&C: Generals. След като лицензът бил закупен, а първият филм "Задругата на пръстена" се превърнал в хит, вече нищо не пречело всички да извикат вкупом: "Приятели, хайде да направим LotR-стратегията!" Дали в тази приповдигната историйка има и капчица истина не е от особено значение, нито дали единствено и само успехът на филма е бил поводът за създаването на играта. По-важното е, че зад проекта стоят истински ветерани от оригиналните Command & Conquer.



В очакване на неизбежното.

Както за War of the Ring важеше златното правило, че всичко трябва да е според описанията на книгата, то BfME законът е следният: всичко трябва да изглежда, звучи и протича по начина, по който е представено във филма. Това означава, че графичните дизайнери не могат просто да кажат, примерно: "видите ли, тоя кино-трол хич не ми се нрави, дайте да измислим нов модел". И все пак е много важно да се спомене, че това няма да е просто някаква набързо скалъпена издънка, която се опитва да намаже покрай успеха на филма, нито пък C&C-игра с "Lord of the Rings"-единици.



Мордорски отряд, състоящ се от олифанти, катапулти, тролове, стрелци и малка пасмина "пушечно месо" под формата на орки.

Ако "лошите" не победят във филма, ще си го върнат в играта

Както и в "War of the Ring", тук също ще имате за избор две кампании, съответно за "добрите" и за "лошите". Тъй като е очевидно, че злото не побеждава нито в книгата, нито във филма, всичко може би ще е представено с една алтернативна версия на виденията на Галадриел в огледалото, с презумпцията, че Задругата се провалял. В "Battle for Middle-Earth" са включени четири игрални фракции: роханските конници, войските на Гондор, армиите на Исенгард и легионите на Мордор. Всяка страна ще има различни предимства и недостатъци и още по-интересно – различни ресурси, с които да изгражда владенията си. Такъв тип "ресурси" за Рохан са например бежанците, които след спасяването си, ще носят определени икономически бонуси. Въобще всяка една от четирите групи ще е съобразена с прототипа си, така че да не се получава извращението всички да строят еднакви бази и крепости. Роханските конници напр. са скитащи номади и въобще не е в техен стил да строят каменни замъци, за разлика от юначните Гондорци, които изграждат непристъпни крепости и раз-

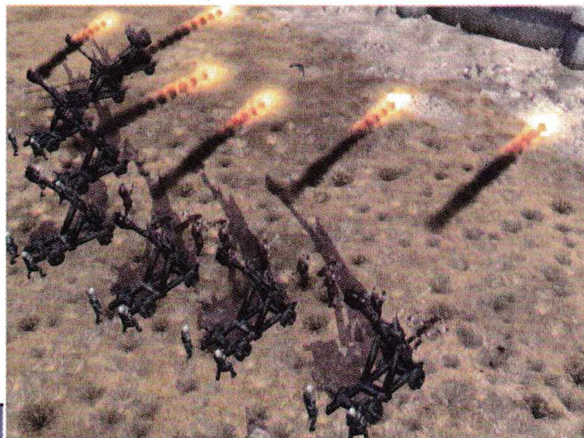
читат основно на добрата защита. Армиите на Исенгард ще включват могъщите и мъдри енти, които ще играят ролята на изключително силни обсадни единици в битка. Легионите на Мордор ще са безчетни – те ще бъдат захранвани автоматично на равни интервали от време с отряди от орки, които ще се използват за "пушечно месо" в битките, тъй като самият Саурон ги смята за евтина, заменима войска. Освен това "злото" разполага с обсадни кули, катапулти, тролове, олифанти, които са де факто "танкове" (подвижни платформи със стрелци) и въздушна армия, "луфтвафе", под формата на назгули.

За героите, "пушечното месо" и специалните единици

Героите и в тази игра ще имат решаваща роля за изхода на битките. Роханските конници например ще имат на своя страна детронирания принц Еомер, гондорци разчитат и на могъщи съюзници като Задругата на пръстена и Армията на мъртъвците, известни като "клетвонарушителите" (армия от живи-мъртъвци от Гондор, които се бият свирепо и безпощадно), която може да бъде призована на помощ в определени етапи от битката. Героите естествено са изключително способни военачалници, които разчитат и на редица специални умения. Интересно е, че изглежда в повечето случаи ще ги контролирате напълно индивидуално, тъй като не е редно да смесвате героите си заедно с безчетните редовите войски. При над 500 единици едновременно ще е от особено значение да бъде измислена уместна система за контрол. Макар че ще е възможно да управлявате войниците си индивидуално, създателите положително ще заложат на смислено организиране на тълпите по дивизии. Всяка една от страните ще има войски тип "пушечно месо", които щедро ще хвърля в битка да си млатят кратуните с чуждите говедца. И докато гореспоменатите "заменими" единици си трошат главите, вниманието на играещия ще е насочено върху ключови едници като героите от Задругата, назгулите и специални дивизии като стрелци, урук-хай бойци или тролове. Тези ключови, скъпоценни единици ще са решителни за сраженията. Наблюдавайки бойното поле, като истински генерал ще търсите пробиви в защитата на врага, слаби места и съответно ще помагате на армиите си, повдигайки морала им, посредством героите или използвайки магия или специално умение.

Споменавайки магия – Толкин не използва обикновени "специални ефекти" като огнени кълба и пр., а в книгата и филма е показана основно "природна магия". Помните ли как Саруман предизвика снежна буря срещу Задругата? Е, това ще присъства в играта, както и повдигащите морала заклинания на Гандалф или реките, превръщащи се в препускащи водни коне.

Както може да се очаква от игра, базираща се на най-ефектните битки от филмите, ще бъдат пресъздадени обсадата на Шлемодол и Минас Тирит. Една от идеите на дизайнерите е, да не ограничават обсадните елементи до сриването на крепостните стени – дори след пробив, защитниците на твърдината ще могат да посрещат неканените гости с подли сюрпризи – напр. изливайки нагорещен катран върху катерещите се по стените.



Нека обсадата започне...СЕГА!



Олифант да се наричам, първа радост е за мене.

Атрактивен игрови свят

Едно от най-впечатляващите качества на "Битката за Средна земя" е голямата степен на интерактивност на игралния свят. Ентите от Исенгард напр. ще изкъртват късове от и ще запокитват отломките сред враговете си. Троловете пък могат да изкореняват дървета и да ги използват като грамадни гьостерици, с които да вършеят, помитайки цели отряди. Маститите глуповати гиганти могат също така да разтърсват чужди постройки, да мятат каменни блокове или ако няма нищо друго – клети орки, които ще послужат като импровизирани "бомби". Олифантите като същински танкове ще могат да прегазват през горите, тъпчейки дърветата пред себе си. В играта е вграден и един изключително атрактивен ефект: някои от по-тежките единици като минаващи през чуждите редици олифанти, изстреляни от катапулт камънаци или падащи тролове, ще предизвикват "splash damage", което ще кара войските около тях да се разлитат на всички страни. Това ще направи битките още по-ефектни в "холивудски"-маниер.

Властелинът на графиката

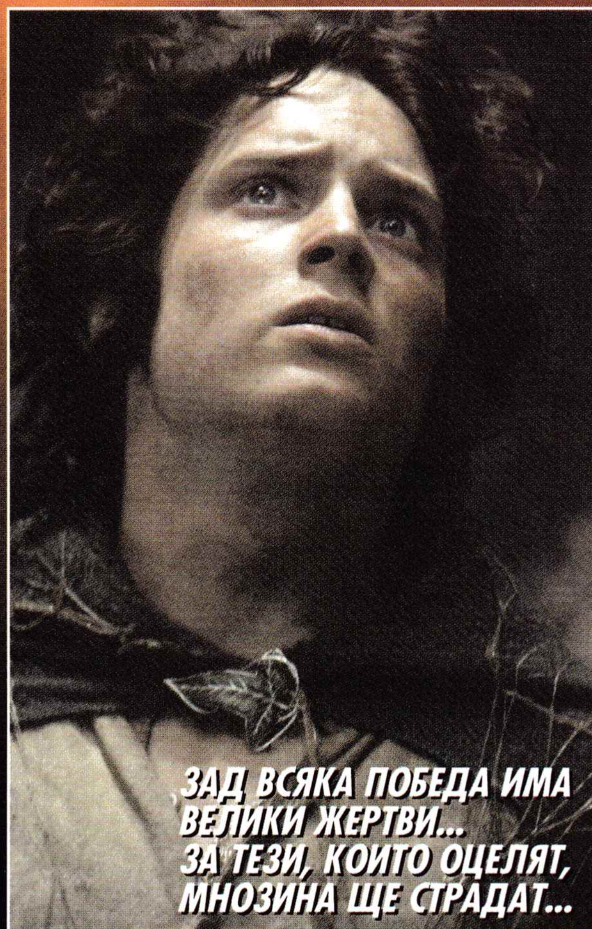
Визуално играта ще изглежда зашеметяващо. Картинките обаче могат да ви дадат само някаква бегла представа, защото според думите на очевидци, статичните screenshots не могат да предадат и една стотна от усещането на войските в движение. Generals, макар че бе една от най-красивите RTS-игри на пазара, не блестеше с атрактивни (външно) бойни единици. Затова енджинът е оптимизиран и преработен, така че в BfME е наблегнато специално на детайлите при изобразяването на стотиците създания от света на Толкин. Ранените бойци ще се превиват и гърчат от болка, а стрелите ще остават по телата им, което ще кара големите единици като тролове и олифанти да изглеждат като игленици. "The Battle for Middle-Earth" се разработва вече близо 7 месеца и това, което съм видял досега, ме кара да мисля, че с масовите си битки, епичния обхват и филмовия лиценз, заглавието може като нищо да отмъкне короната изпод носа на прекия си конкурент Rome: Total War идната година.



Агитките на Левски и ЦСКА не бяха съгласни с решенията на съдията...

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

За и след края на грандиозната трилогия



■ **Участват:** Илайджа Уд (Фродо Бегинс), Сър Йън Маккелън (Гандалф), Кристофър Лий (Саруман), Шон Остин (Самознай Майтапер), Виго Мортенсен (Арагорн), Орландо Блум (Леголас), Кейт Бланшет (Галадриел), Лив Тайлър (Арвен) ■ **Режисьор:** Питър Джаксън ■ **Българска премиера:** 7 януари 2004 ■ www.lordoftherings.net

Преди три години много малко хора вярваха в успеха на филмовата трилогия. Всички мислеха, че това ще бъде поредното шумно и плиткоумно холивудско зрелище и оскверняването на една от най-обичаните книги в човешката история. Днес дори най-върлите скептици и мърморковци не могат да отрекат, че филмът е модерен шедьовър, който прави за киното това, което го направи Star Wars преди 25 години. Вярно, забелязват се леки отклонения от книгата, някои детайли са се харесали на едни, а са критикувани от други, но просто не може да се отрече уникалният талант и смелостта на Питър Джаксън да визуализира, да вдъхне живот на може би най-богатата измислена вселена.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Ако един филм може да ви отведе в един друг свят за три часа, ако е способен да ви разчувства до сълзи и смях, да ви кара да се почувствате по-добре, какво друго, питам аз, е нужно? Никога не съм искал да разчленявам този филм, да го критикувам, анализирам бавно и методично, да го катalogизирам, закарфичвайки го като пеперуда в стъклена рамка. Иска ми се да не говоря за "Властелинът на пръстените", а всеки да го изпита по свой начин, всеки да го види със своите очи. Не ви е нужно моето мнение по въпроса, нито чието и да било друго мнение. Почувствайте всичко със сърцето си – то никога не лъже. И недейте да влизате в групата "не е като в книгата". Да, естествено, че не е като в книгата, но не бъдете скучни и ограничени – престанете да сравнявате, класирате, взирате в детайлите и четете между редовете – просто гледайте с "отворени" очи. Това е същата история – нищо, че Арвен замества Глорфиндел или че елфите се появяват в Шлемов дол (което впрочем е гениално хрумване, с което Джаксън показва, че те не са безразлични към съдбата на Средна земя). Ако оставим това настрана, сърцевината си е същата, героичната нотка, патосът, посланието не се различават от Толкин.

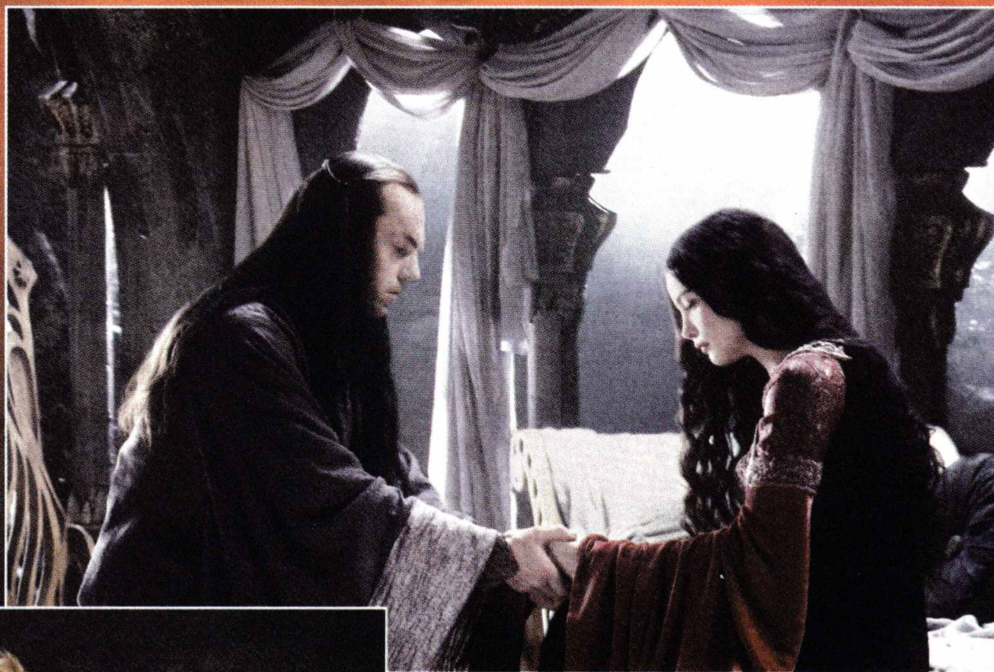


Трейлърът

Пускането на 2 минути и половина дългия трейлър предизвика неистова еуфория у верните почитатели на Толкин. Има две възможности да подходите към него – да го гледате 3-4 пъти и да въздъхнете с тъга, че остават цели два, даже три месеца до премиерата или да постъпите като мен и да го превъртате денонощно на компютрите си кадър по кадър, стараейки се да интерпретирате всяка мъничка подробност, да разгадаете какво точно сте видели, да го съпоставите със знанията си от книгата. А когато най-сетне ви изгърмят бушоните, успокойте нервите с някоя глуповата романтична комедия, за-











В очакване на Краля

Световната премиера на "Завръщането на краля" е на първи декември в "Ембаси тиатър" в столицата на Нова Зеландия – Уелингтън. Реших да открия фонд "Премиера" и да напиша номера на банковата си сметка на страниците на списанието, за да могат алтруистично настроените читатели и почитатели да напълнят акаунта ми с достатъчно кеш за самолетен билет първа класа до Уелингтън. Желаещите моля да си изчакват съвестно реда – всички ще могат да допринесат за благородната кауза.

Броенето на дните до премиерата е на път да се превърне в масов "спорт" с неизвестни последици за душевното здраве на пристрастените. На въпросната дата ще се завърти последната, трета част от найепичната филмова сага – "Властелинът на пръстените". Това е финалът на историята за хората, които искат да творят добро или зло чрез пръстена, техните отношения и съперничество, и как чрез кураж, отдаденост и решителност, дори найнезначителните от нас могат да променят света. Тези, които са чели книгата, вече знаят развръзката, а за останалите, проклет да съм, ако им разваля дори една стотна от удоволствието и ефекта от изненащото трябва да си пазите емоционалните сили за великото предизвикателство през януари.

Ако все пак еуфорията не е успяла да ви завладее напълно, ето кратко описание какво има в трейлъра. Аз лично бях най-впечатлен от леговището на Корубана – тя е показана в цялата си гнъсна прелест – тази любима "чаровница" от романа ще ви възхити с "грациозните" си движения, "изтънчените" маниери и "крехкото" си телосложение. Изключително ефектни са и сцените с назгулите, яхнали онези грозни летящи гадини. Във воднистите очи на Ам-Гъл в една от сцените се отразява пръстенът на Фродо, който се изкачва по скалите на Минас Моргул. Слаби са думите, за да предадат възторга ми от сцените, в които Арагорн повдига морала на армиите или достолепната фигура на Гандалф, яхнал Сенкогрив в буен галоп, сочейки с магическия си жезъл към нещо, което миг по-късно се превръща в гигантска експлозия от бяла светлина в центъра на стълпотворение от орки.







дата, които несъмнено ги очакват. Единственото, което съм упълномощен да ви кажа, е, че можете да очаквате грандоманския завършек да има 10 пъти по-епични сражения от видяното в "Шлемов дол" и всички емоции, чувства и страсти, които могат да се поберат на тричасова филмова лента.

Преди малко споменах премиерата. На Запад е много вероятно 16 или 17 декември да бъдат обявени за "Дни на пръстена". Тамошните мултиплекси открай време имат традицията да пускат специални блокови прожекции с всички предишни части на филма. При "Властелина" това означава, че прожекцията на трите части едновременно ще отнеме около 10 часа, при това без да броим паузите. Някои киносалони дори са изявили желание да пуснат разширените версии на предишните два епизода (специалните DVD-версии, които са с по 30 минути по-дълги), заедно с премиерата на "Завръщането на краля". Кажете после, че това няма да е купонът на годината! Една моя приятелка още преди две години каза, че няма да гледа първа и втора част, а при излизането на последната ще задели един цял ден, за да изгледа трилогията наведнъж. В интерес на истината една известна трилогия вече е дебютирала с трите си части едновременно по кината (поне на Запад) – става въпрос за Star Wars преди двайсетина години, когато по улиците са се разхождали странно изглеждащи типове с бутафорни маски на Вейдър или шурмоваците.

Искрено се надявам, че българските кина (или поне мултиплексите) ще прегърнат идеята и ще излъчат и трите части едновременно. Представете си 12-часов филмов маратон. В такъв случай нищо чудно в столицата да бъдат разпънати палаткови лагери и да бъдат сформирани миниатюрни графства; хората ще се обличат като хобити, ще ходят боси, ще пушат билката "пушилист" (или джойнт в краен случай) и щедро ще демонстрират окосмяването на стъпалата си. Всъщност, като се замисля, познавам някои типове, които без особено старание могат да минат за прото-хобити. При целия този ентусиазъм обаче има и един негативен аспект – просто не искам да мисля по колко ще вървят билетите и какъв кеч ще стане за набавянето им. Вероятно в Интернет ще се организират аукциони с наддаване.

Бъдещето

Още е неясна съдбата на следващите филми по Толкин след "Завръщането на краля" и дали Питър Джаксън (или някой от актьорите) ще участват в тези продукции. Все пак е логично да предположим, че са възможни екранизации на "Хобитът" с Билбо Бегинс и/или "Силмарион". Режисьорът Джаксън спекулираше, че при евентуален успех на "Властелина" (който вече е факт), ще продуцира и "Хобитът". Следващият сигурен проект на новозеландския маестро е нещо, което е мечтаел да направи цял живот – римейк на "Кинг Конг". Снимките започват в Нова Зеландия още тази година, отново в неговото лично студио за спец-ефекти WETA, a Universal Pictures ще го пуснат по кината през 2005.





ТОП 10 НАЧИНА "ВЛАСТЕЛИНЪТ НА ПРЪСТЕНИТЕ" ДА БЪДЕ ПОЛИТИЧЕСКИ КОРЕКТЕН

1) Гандалф вече не е "дърт, брадат магьосник". Той е хронологично напреднал интелектуално надарен магически труженик с богат растеж на лицевата покривка.

2) Сам вече не се обръща към Ам-Гъл със "Заплеса" или "Смрадльо". Вместо това, той разбира, че Ам-Гъл страда от акутно множествено-личностно разстройство, и се отнася към различните му страни като "Този, който е надарен водач" и "Този, който е ароматично възпрепятстван".

3) Шишко Болгер вече не е "тлъст барман", а по-скоро:"срьчен-количествен-доставчик-на-храна и напитки.

4) Вместо да го нарича Глупчо-Тук, Гандалф вече се обръща към Пипин като: "алтернативно-надарен в интелектуално отношение" и все пак от изискания род Тук.

5) Хобитите вече не са къси, дебели и с космати ходила. Вместо това, те са: "вертикално възпрепятствани и надарени в ханша, със способността да отглеждат адекватно натурално покритие на стъпалата".

6) Изречението: "И за учудване на останалите, Леголас и Гимли станаха почти приятели" ще бъде променено със следното:"И въпреки техните богати и разнообразни културни и етнически различния, Леголас и Гимли оформиха алтернативно по лайфстайл добросъседско партньорство.

7) Терминът "джуджета" не трябва да се използва, защото някои могат да го намерят за обиден. Вместо това, тези достойни членове на Средна земя, трябва да бъдат наричани: "вертикално възпрепятствано минно общество, надарено в отглеждането на лицево окосмяване".

8) Еомер и Гимли не трябва да спорят за красотата на Галадриел, защото някои жени могат да сметнат този спор за нежелателен и сексистки. Нито пък може да се подлага на съмнение нейната мъдрост, защото това намеква, че жените са по-малко мъдри от мъжете; същото се отнася и за силата й, което би означавало, че мъжете може би са по-силни от жените. В духа на истинската политическа коректност, тази сцена трябва да бъде изрязана изцяло и Галадриел трябва да се включи наравно в Задругата.

9) Мечът на Арагорн не може да бъде: "Мечът, който е счупен", понеже това загатва, че той е безполезен, което може да обиди определени читатели. Вместо това, нека е наричан: "Мечът-който-е-различно-полезен-от-други-мечове, но все пак може да послужи с някаква полезна цел."

10) Сенкогрив не бива да бъде наричан "кон". Вместо това, той трябва да се назовава като "четирикрак спътник". Още повече, той (и впрочем всички коне на Рохиримите) не могат да бъдат яздени, тъй като това нарушава техните права и може да обиди организациите за защита на животните.

Film NEWS

Star Wars на DVD през 2004?



Според непотвърдени слухове епизоди 4, 5 и 6 на сагата Star Wars ще се появят на DVD още следващата година. Твърди се, че луксозната кутия ще съдържа четири диска – по един за трите филма и един с допълнителни материали.

По-категорична е информацията, че снимките за епизод три са приключили и проектът навлиза във фазата на пост-продукция. През пролетта на 2004 ще бъдат заснети няколко финални кадри и заключителната част на новата трилогия ще тръгне по кината през май 2005.

Ланс Хенриксен отново срещу пришълците

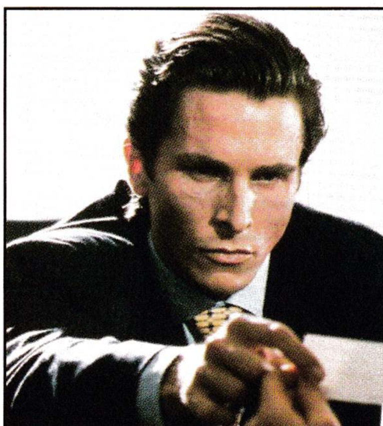


Актьорът ветеран Ланс Хенриксен стана първият одобрен след кастинг за филма "Alien vs. Predator" на режисьора Пол Андерсън. Хенриксен ще играе бизнесмен милиардер, който финансира експедиция до Антарктика, за да открие древна пирамида. Когато той и група учени достигат целта си, попадат в центъра на войната между две извънземни раси – на Пришълците и Хищниците. Интересното е, че Хенриксен и преди се е срещал с чуждоземците, когато участва в ролята на киборга Бишоп във втора и трета серия на поредицата "Alien".

Скот готви пети епизод на Пришълеца

В края на октомври излиза Alien: The Director's Cut, а режисьорът Ридли Скот заяви, че идеята за пета серия не му е чужда. Вече са проведени първите разговори с 20th Century Fox и ключовата актриса Сигорни Уивър. Всички участващи в предварителните договорки са изявили желание "Alien 5" да бъде край на историята. Ридли Скот казва: "Искам да направя стегнат филм, където противниците са един на един. Тогава винаги е по-страшно. Когато има твърде много пришълци, те задушават ужаса и филмът се превръща в екшън..."

Крисчън Бейл е новият Батман



Сценарият на петия филм за култовия комиксов герой Батман е готов, а първите снимки ще бъдат направени в началото на идната година. Кастингът за второстепенните роли продължава, но след дълги дебати и спекулации стана ясно, че над Готъм сити в черен костюм ще лети актьорът Крисчън Бейл, известен с изявите си в "Eqilibrium", "American Psycho" и "Empire of the Sun".

911, слушам ви...

Сценаристите на паранормалната драма "Водно конче" са готови с нов проект, който разказва историята на операторка на американския телефон за спешни случаи 911. Главната героиня е в траур след смъртта на нейната сестра, но вниманието ѝ постепенно се съсредоточава в друга посока, когато започва да получава страховити обаждания от местопрестъпленията на криминални случаи, които все още не са се случили.

Гответе се за Underworld 2 и 3



Фентъзи екшънът Underworld, който скоро ще се завърти и по родните кина, щял да става трилогия, обявиха от Lakeshore Entertainment и Screen Gems. Вампирската история стоя на челните места в боксофис класацията на САЩ в продължение на няколко седмици и с приходите си от над 20 милиона за премиерния уикенд се превърна в най-гледания филм в каталога на Screen Gems. Снимките на продължението ще започнат съвсем скоро, а трета серия ще бъде предистория.

Питър Джаксън хвърля око на Наоми Уотс



Режисьорът Питър Джаксън ("Властелинът на пръстените") е харесал Наоми Уотс за главната женска роля на следващия си проект – римейкът на "Кинг Конг" от 1933. Актрисата направи големия си пробив с трилъра "The Ring" ("Предизвестена смърт") и още следващата година можем да я гледаме в продължението.

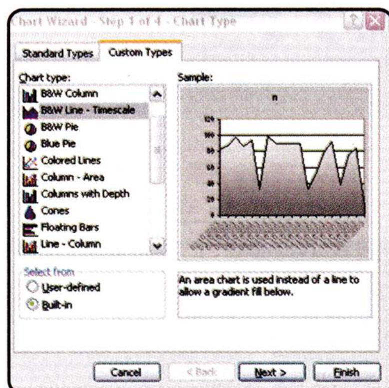
Ако се стигне до договор, Уотс ще играе авантюристката Ан Дароу, която обсебва гигантски маймун от джунглата.

Матрицата Революции със световна премиера

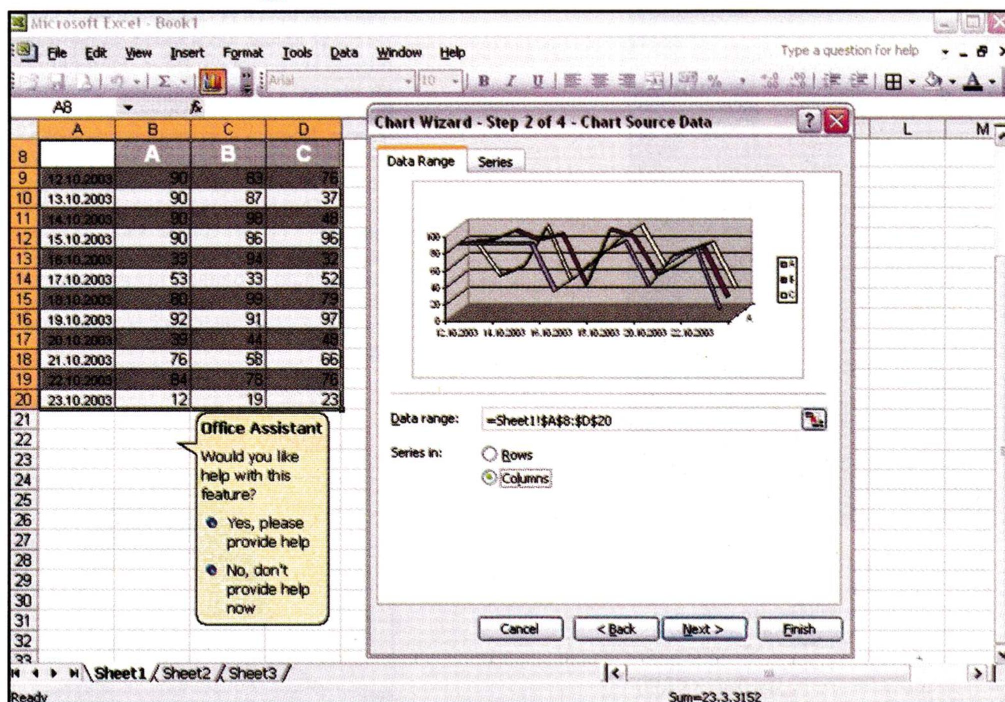
Заключителната част на трилогията "Матрицата" ще бъде пусната по кината на една и съща дата за целия свят. Големият ден официално е 5 ноември, но на практика премиерата ще е на 7 (петък), включително и в България, тъй като кината по традиция сменят програмата си в края на работната седмица.

Microsoft OFFICE

Нов офис - нов късмет?



▲ Искате графика? Няма нищо по-лесно!

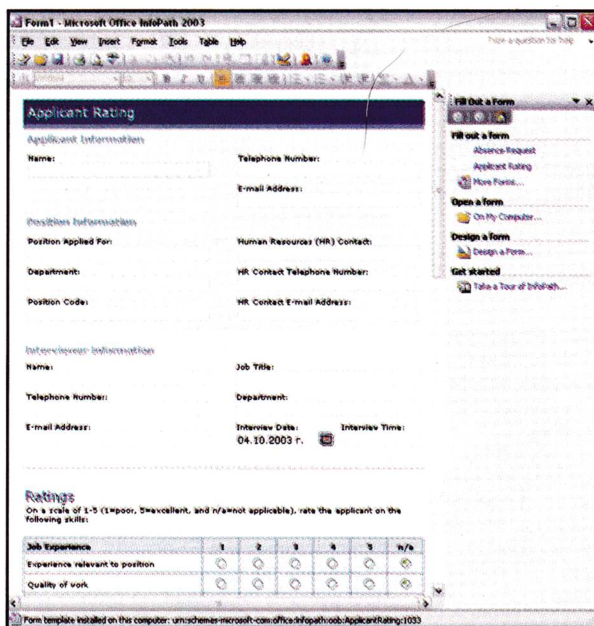


Новият офис вече е факт. След толкова издания е логично всеки път да си задаваме въпроси, свързани с това доколко има и какво би могло да бъде новото в поредния Microsoft Office 2003. На пръв поглед липсват грандиозни нововъведения, които да променят основно начина на използване и цялостната визия на офис-пакета. Новости все пак има, но ми се струва, че те биха представлявали интерес по-скоро за големите корпоративни потребители, отколкото за редовия юзър.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Всяко поредно издание на най-популярния офис-пакет предизвиква сходни въпроси. И ако бизнес-потребителите обикновено имат ясна идея дали и за какво точно им трябва нов офис-пакет, то нещата при редовите не са точно такива. Често придобивката нов Office се случва заедно с купуването на ново PC, а при българските условия просто се взима на цената на физическия носител, върху който е записан. Вероятно по тази причина масовият потребител не се интересува особено и не се пресилва да мисли дали си заслужава да се сдобива с поредния MS Office или да продължава да работи с някаква по-стара версия.

▲ Добре познатият Excel едва ли ще ви изненада с нещо.



▼ InfoPath едва ли ще ви е особено необходим.

Още преди да решите дали да инсталирате новия Office е добре да знаете, че той е със силно променени изисквания към системата. При един доста комплексен и модулен продукт, какъвто е MS Office, точната формулировка на системните изисквания са доста разтегливо понятие. И все пак като най-общ ориентир, трябва да имате предвид, че ако на вашата система „върви“ Windows XP, то не би следвало да имате особени проблеми с подкарването на Office 2003.

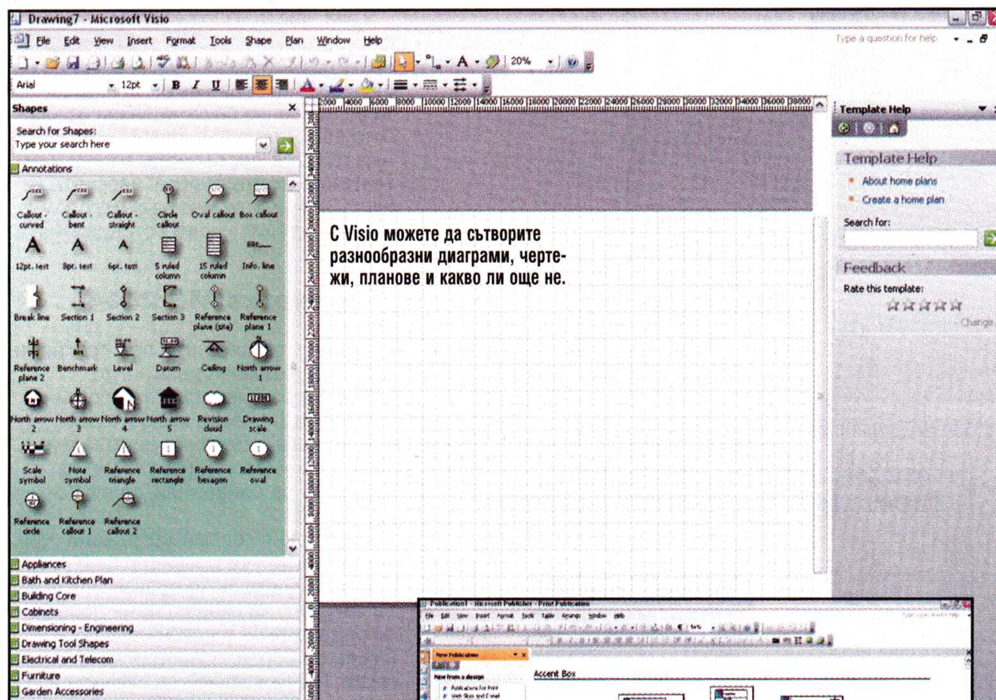
Microsoft Office 2003 се предлага в различни версии и модификации. Евтините и поорязани варианти съдържат най-популярните програми от пакета като Word, Excel, Outlook и PowerPoint. В Professional Edition ще откриете допълнително Access, Publisher и Outlook с Business Contact Manager. Като четири допълнителни продукта се предлагат FrontPage 2003, Visio, Project и One Note.

Програмата, радваща се на най-голяма популярност и употреба в MS Office, безспорно е Word. Този текстови редактор независимо от промените, които претърпя през годините, запазва своя облик дори в най-новото си издание. Естествено има някои промени по отношение визията на интерфейса и освен че е станал по-лъскав и шарен, са налице чисто структурни и организационни подобрения. Те са направени с цел да подобрят комфорта при работа и четене на екрана. Правят впечатление и значително усъвършенстваните и погъвкави Smart Tags. По подобен начин стоят нещата и при Excel. Тук си струва да се отбележат

подобренията при работата с някои от статистическите функции

Опростена е работата с някои базови аритметични операции и има известни промени, свързани с филтрирането и сортирането на данните. В PowerPoint се набива на очи въвеждането на специален Viewer, позволяващ без инсталирана програма да могат да се видят изработените презентации. За целта трябва да разполагате със записвачка, с която директно да запишете вашето творение върху CD, като се възползвате от специалната функция Package for CD. Въвеждането на Smart Tags също заслужава известно внимание. Като новост за тези три програми може да се спомене свързаната със сигурността и регулируемият достъп

2003



С Visio можете да сътворите разнообразни диаграми, чертежи, планове и какво ли още не.

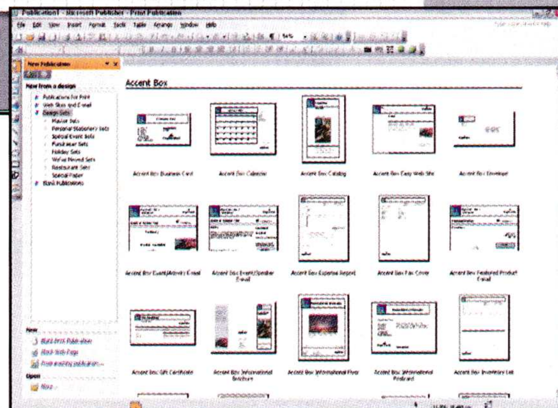
до различни документи. За да я използвате, трябва да си инсталирате допълнително така наречения IRM (Information Rights Management)-клиент.

Приятно впечатление прави опитът за справяне с несигурните attachment-и в Outlook 2003 и различните филтри за нежелани електронни писма.

Подобренията в интерфейса са видими,

а някои от тях като Navigation Pane са доста удобни. Една от новите програми в MS Office е InfoPath. Нейната основна функция е свързана със създаването и движението на различни стандартизирани формуляри. InfoPath е с подчертана бизнес-насоченост и по тази причина едва ли ще представлява особен интерес за индивидуалния потребител.

Новият Publisher ще ви помогне по възможно най-бързия и лесен начин да изработите професионално изглеждащ печатен материал, електронно съобщение или дори семпла уебстраница. Независимо от някои твърдения, поредната версия на HTML-редактора FrontPage едва ли ще получи особена популярност сред професионалните уеб дизайнери. Не бива да се забравя, че тази програма е неизменна част от глобалната мрежова концепция на MS. OneNote представлява нещо като електронен бележник. С него се работи абсолютно елементарно и гъвкаво, така че вероятно ще се окаже полезен помощник за деловите хора. Ключовите думи, които най-добре описват Project 2003, са организираност и комуникативност. Този модул също е насочен най-вече към заетите с управленски функции. Visio представлява инструмент, с който директно получавате възможността да създавате по-качествени и прецизни диаграми, схеми и други подобни. На разположение ще имате сравнително богат набор от различни елементи и модели, с които лесно ще може да създадете учудващо сложни чертежи.



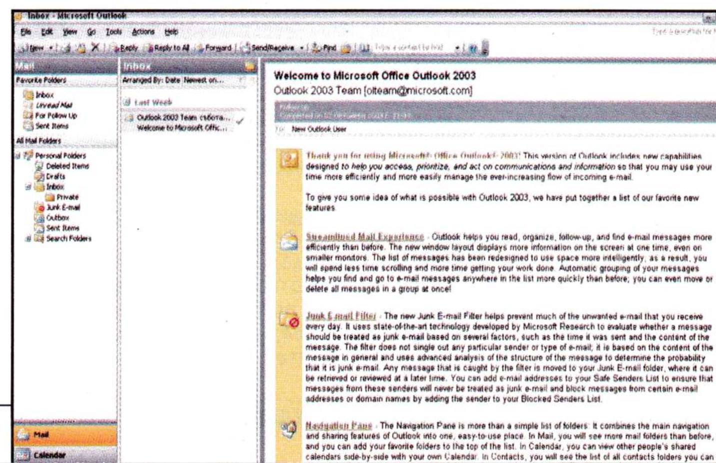
▲ С Publisher и малко повече фантазия можете да постигнете наистина впечатляващи резултати.

Едва ли е особена изненада, че тенденцията, която се забелязваше във всяка нова версия на MS Office, тук е достигнала своя връх. Акцентът и възможностите за работа в мрежова среда е може би най-силната отличителна черта. Това не е случайно, като се има предвид невероятното развитие на Интернет. Затова не бива да се учудвате от лозунги от типа на

"Work together better"

и други подобни, с които изобилстват представянията на повечето от продуктите, включени в новия офис-пакет. Напълно отделен въпрос е доколко те засягат отделния потребител и доколко въобще си струва да преминавате към Microsoft Office 2003.

▼ MS Outlook – един от началните да бъдете организирани.



АЛТЕРНАТИВИТЕ НА MS OFFICE

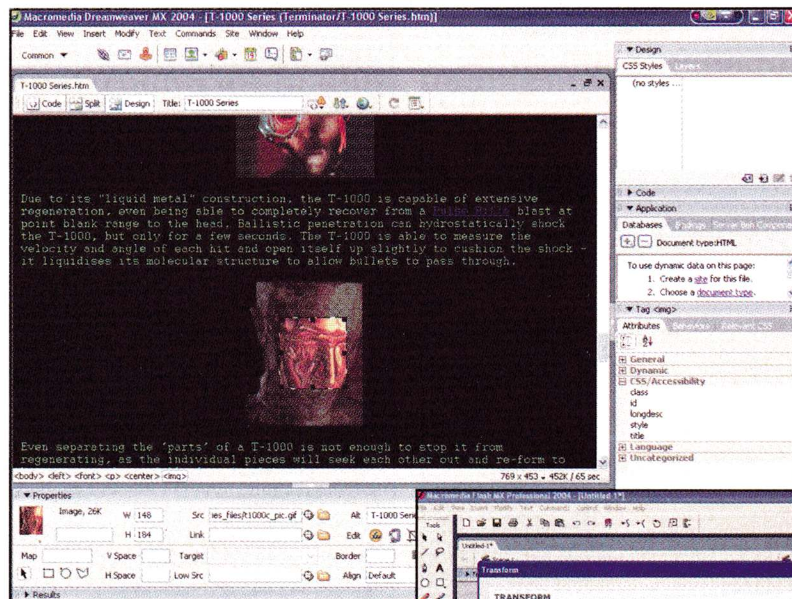
Едва ли има особен смисъл непрекъснато да се повтаря какви са ролята и позицията на Micorsoft в световния пазар на софтуер. През последните няколко години останаха твърде малко Windows потребителите, които да не използват и MS Office. Това важи както за индивидуалните потребители, така и за корпоративните клиенти. Въпреки това алтернативи на най-популярния офис пакет има. Ако трябва да ги разделим на две основни групи, то те биват безплатни и комерсиални продукти. Сред тях могат да се споменат вече представяните на страниците на PC Club пакети като EasyOffice, Open Office и 602Pro PC Suite. Известна конкуренция сред комерсиалните продукти са Lotus SmartSuite, StarOffice, WordPerfect Office и набиращото в последно време популярност интегрирано решение със странното име gobeProductive. Независимо дали офис-пакетите на различните компании са платени или напълно безплатни, те не могат да се похвалят с кой знае каква популярност. Дали поради привикване или поради присъщия си консерватизъм, масовият потребител продължава да отдава предпочитанията си на офис-решенията с марката Microsoft. И все пак, ако проявявате интерес към алтернативните продукти, можете да посетите следните сайтове и да се запознаете с възможностите на представяните офис-пакети.

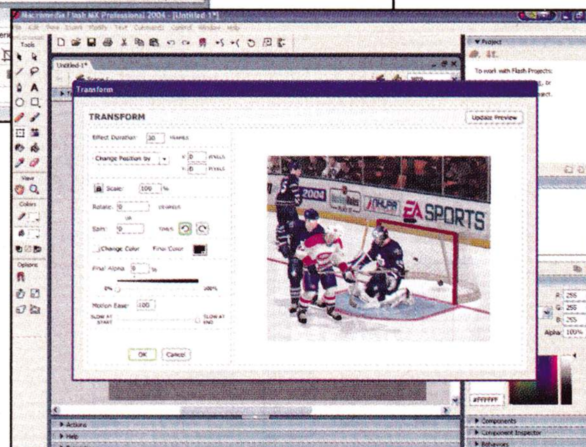
EasyOffice - www.e-press.com
602Pro PC Suite - www.software602.com
OpenOffice - www.openoffice.org
StarOffice - www.sun.com/staroffice
ThinkFree Office - www.thinkfree.com
WordPerfect Office - www.wordperfect.com
gobeProductive - www.gobe.com
Lotus SmartSuite - www.lotus.com

Studio MX 2004

Какво ново от Macromedia?

■ Macromedia ■ http://www.macromedia.com/software/studio/





Studio MX е безспорно отличен пакет от програми за създаване на професионални уеб страници. Сега Macromedia пусна на пазара новата 2004 версия, но заслужава ли си ъпдейтът? Смятам да ви оставя сами да вземете това решение, като в настоящия материал ще изложа някои от по-важните нововъведения в продуктите, включени в Studio MX 2004.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Dreamweaver MX 2004

Една от основните новости в този продукт е в поддръжката на CSS (Cascading Style Sheets). С новия Dreamweaver (DW) работата с CSS става все по-лесна. За това спомага подобреният Tag Inspector, който вече показва в удобен вид всички правила за избран от потребителя селектор, като добавянето на нови правила и редактирането на съществуващите е доста по удобно. Разбира се, все още може да използвате и вградения CSS редактор, като единственото му предимство е, че правилата са подредени по категории. За хората, които предпочитат писането пред менютата и страничните панели, вече има автоматично довършване и на CSS код.

Подобрения има и във вградената проверка за съвместимост на браузърите с редактираната страница. Сега проблемните тагове се подчертават с начупена линия, а когато ги посочите с мишката, се появява hint, който показва какви са проблемите.

Други новости, заслужаващи внимание, са елементарният вграден редактор на картинки (включващ crop, resize, sharpness, brightness и contrast), добавената възможност за импортване на Word и Excell документи като HTML и подобрения Find and Replace.

Flash MX 2004

Нововъведенията във Flash MX 2004 са доста повече от тези при DW. На първо място са timeline ефектите, които спестяват доста усилия при създаване и редактиране на ефекти приложени върху определен обект в анимацията. Интересен е и новият History панел, който, освен че показва всички извършени действия до момента (за по-бързо и лесно undo и redo), дава възможност да бъдат записани група от действия като една команда (macro). За съжаление има ограничение кои действия могат да бъдат включени в команди.

Сърцето на всяка flash анимация, т.нар. ActionScript, е вече версия 2.0, а основната новост при него е, че се доближава все повече до Java модела на обектно-ориентирано програмиране.

Това, което изброих дотук, заедно с поддръжката на PDF и EPS формати, подобреният компилатор, разширените възможности на проверката за правопис са само някои от многото нови неща във FlashMX 2004. Ако те не са достатъчни, тогава имате нужда от Professional версията на Flash, която включва над 10 големи нововъведения спрямо стандартната версия.

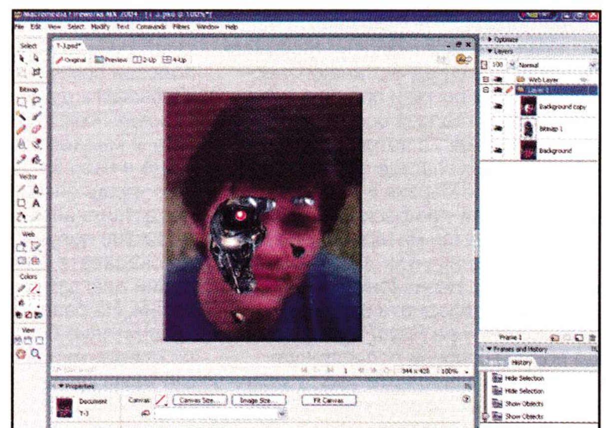
Fireworks MX 2004

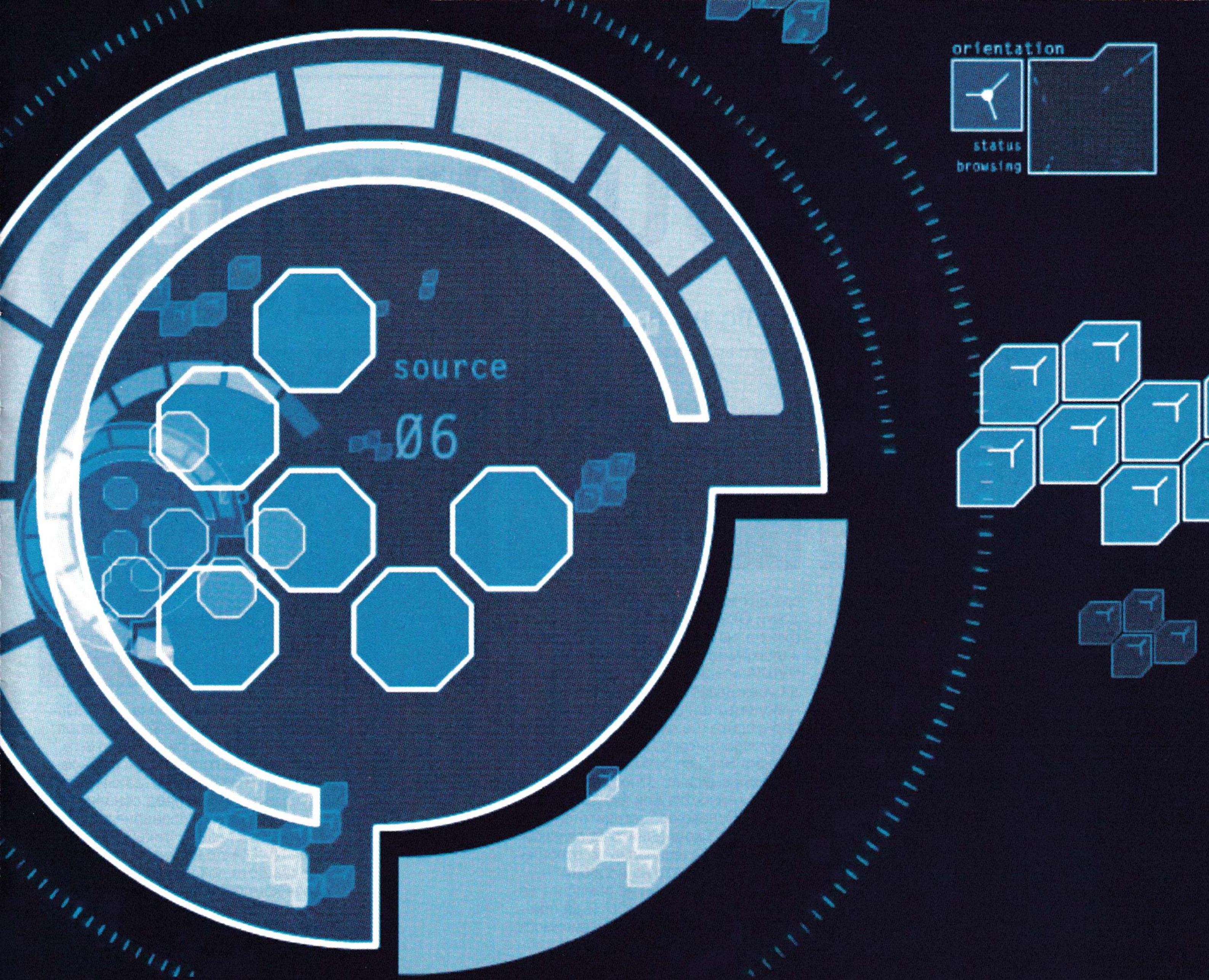
Докато предишните две програми нямат силна конкуренция, то Fireworks бе пренебрегвана от мнозина заради Adobe ImageReady. Macromedia, обаче, не се отказват лесно и в настоящата версия на Fireworks са направили доста подобрения.

Работата с големи картинки и прилагане на тежки операции се е подобрила доста, като производителите твърдят, че скоростта на повечето операции се е вдигнала с 85%. Освен по-бързи, операции като rotate, resize и stretch са станали и по-прецизни. Добавени са няколко нови инструмента като red-eye removal, replace color и др.

Fireworks може да приема ActionScript команди от други програми, което дава свобода на програмистите да правят plug-in-и, с които да интегрират функциите на FW в произволна програма.

Studio MX 2004 включва в себе си още няколко програми като FreeHand MX, HomeSite+, ColdFusion MX 6.1 и Flash Player 7, но за съжаление не остана място за тях. Що се отнася до FreeHand MX, това си е същата версия, която излезе самостоятелно преди няколко месеца, така че няма какво ново да се каже за нея.




orientation
status
browsing
source
Ø6

Computex 2003

По-добре късно, отколкото никога







ТОРС епидемията, поразила Азия и някои други региони от света преди близо четири месеца, е вече минало. Нещата в засегнатите държави започват да възвръщат нормалния си облик и икономиките им лека-полека се изправят на крака. Свидетелство за това е и провелото се от 22 до 26 септември в Тайпе, Тайван, изложение Computex. Въпреки продължителното отлагане и опасенията от отлив на изложители и посетители, тазгодишното му издание надмина очакванията на повечето журналисти и посетители и затвърди тенденцията с всяка следваща година да се доказва като все по-важен IT форум.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Може би най-обсъжданата тема през четирите дни на изложението са били неофициалните анонимни изявления на компании-производителки на видеокарти по повод проблемите на NVIDIA с визуалното качество под DirectX 9 заглавията (в частност с дълго очаквания мегахит Half-Life 2), за които ви съобщихме в по-миналия брой. Според информацията, споделена от производителите на видеокарти по време на Computex, занижаването на визуалното качество е умишлено направено от NVIDIA поради сериозни проблеми на чиповете им с производителността под DX9 игрите. За да не изостават от ATI по производителност, NVIDIA са се принудили да зададат доста

ниски фабрични настройки за качеството на картината

По-голямата част от производителите на карти са потвърдили тази теория и са изразили силно съмнение за съществуването на някаква тайна договорка между Valve и ATI за оптимизиране на енджина на HL2 за картите на ATI. Това се потвърждава и от факта, че NVIDIA картите срещат подобни проблеми и под други DX9 приложения. Любопитен факт е, че няколко седмици преди изложението представители на NVIDIA специално са се занимавали да убеждават партньорите си, че проблемът ще бъде решен и на потребителите ще могат да се насладят на стопроцентово DX9 преживяване в новия Half-Life без каквито и да било компромиси по отношение на производителността или визуалното качество. Отново представителите на повечето от компаниите са се изказали доста резервирано по отношение на сбъдването на подобно "чудо", и са споделили, че обмислят вариант да зарежат NVIDIA и да преминат в лагера на ATI, в зависимост от това как се развият нещата в близкото бъдеще. Още един интересен факт е, че и ATI, и NVIDIA от известно време насам не обръщат достатъчно голямо внимание на по-дребните производители, които взети заедно представляват доста съществена част от пазара. Имайки предвид лошите времена за NVIDIA, ако канадците се усетят и подобрят сътрудничеството си с по-малките компании има големи шансове компанията им за пръв път да спечели солидна преднина пред основния си конкурент и да се превърне в истински лидер на пазара, такъв, какъвто беше NVIDIA до не много отдавна. Следващото поколение чипове на двете компании би могло да промени ситуацията, но за момента ситуацията на пазара е сложна и силно интригуваща.

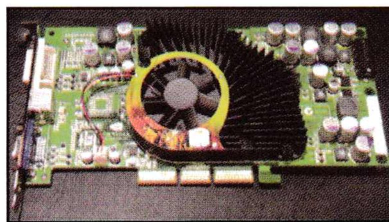


Освен с нажежаването на конкуренцията им с ATI, NVIDIA са се представили на Computex и с две нови карти, базирани на NV38 и NV36 чиповете, като NV38 се явява заместникът на FX5900, а NV36 ще заеме мястото между FX5600 и FX5900.

Друго

голямо противопоставяне на Computex е имало между Intel и AMD,

чиито току-що обявени 64-битови процесори от висок клас (Athlon 64 FX и представеният на есенния IDF Pentium 4 Extreme Edition) са били използвани в голяма част от готовите системи на изложението. Освен готови системи (включително и преносими компютри!), много от производителите са представили пред масовата публика и своите чипсети и дъна за новите процесори. Така например ALi са имали на щанда си дъна с новия M1683 чипсет, предназначен за Athlon 64, който представлява едночипово решение и ще бъде ориентиран към по-ниския ценови сегмент на пазара. Aopen също не са изостанали от последната мода и са обявили новото си AK89-L дъно с nForce 3 чипсет, предназначено за Athlon 64 процесори. Asus пък както винаги са представили огромна гама от нови



продукти, побрана в 200-страничен каталог, съдържащи дъна с VIA K8T8 и ATI R300 чипсетите, както и един доста интересен GSM апарат, който обаче засега ще се продава само в Тайван. Освен споменатите по-горе чипсети на VIA, ALi и ATI, на изложението са били представени и продуктите на SiS. Най-интересният от тях отново е бил Athlon 64 чипсет, наречен SiS 755, който ще предлага на потребителите отлична производителност на добра цена. Догодина той ще бъде заместен от SiS 756, който ще съдържа и вграден PCI Express контролер.

Като изключим вълненията около новите продукти на четирите гиганта в производството на процесори и графични чипове, изложението е преминало по добре познатия на всеки компютърджия начин – стари и нови компании са излагали на показ най-новите си достижения в най-различни области на IT индустрията. Голяма част от изложбената площ по щандовете на фирмите е била заета от алтернативни компютри:

Tablet PC-та, PDA устройства, компютри с още по-миниатюрен форм фактор и т.н.

Shuttle са направили силна заявка за утвърждаването си като една от водещите фирми в областта с богата гама от Xpc миниатюрни barebone системи, а Biostar дори са успели да подготвят и вариант на iDEQ компактните си компютри, работещ с Athlon 64.

Слабоизвестната компания Sumicom пък е представила P4-базирани системи с големина малко поголяма от тази на нормално 5.25" устройство. Освен специфичните за всеки производител barebone системи на изложението е имало и голям брой отделни Micro ATX, Flex ATX и iTX кутии, като единственият проблем за желаещите да сглобят сами своята миниатюрна система е била липсата на сериозни дънни платки в гореизброените форм-фактори.

Изглежда на производителите на дъна им е по-изгодно да предлагат цялостни решения, вместо отделни компоненти за мини-системи. Така за ентусиастите остават единствено възможности от типа на Abit DigiDice, който освен малък размер предлага и възможности за лесен овърклок и мониторинг на системата.

Повечето останали производители на дъна, като IWill, Soltek и Elitegroup също са демонстрирали смелост в навлизането на новия и явно много апетитен пазар за barebone системите.

На Elitegroup принадлежи и едно творение, което е абсолютна екзотика – електронен апарат за мерене на кръвно налягане, продаващ се в комплект с едно от дъната на компанията. На изложението са били разкрити и подробности за новия Serial ATA II стандарт, който ще позволява трансфери със скорост до 300MB/s.

Прочутата с качествените си контролери компания Promise пък е замислила да впрегне на работа тази иначе безполезна за днешното поколение дискове пропускателна способност, като пусне на пазара мултипликатор за SATA II портовете, чрез който на един канал ще могат да се ползват по няколко устройства едновременно.

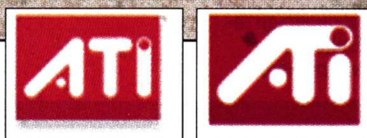
И като за финал, ето малко подробности около компанията XGI, която си е поставила за цел до 5 години да стане водещ производител на графични чипове. На Computex те са представили новия си чип Volari V8, който ще може да се използва и в двучипови карти и в този си вариант би трябвало да се конкурира с настоящите топ-модели на ATI и NVIDIA. Освен него на пазара ще се появят и две други версии на чипа с по-ниска производителност, съответно V5 и V3, които ще покрият и бюджетно-ориентирания сегмент на пазара.

Hardware news



ATI обявяват нова серия карти в затвора Алкатраз, сменят си логото

На 30 септември хитър маркетингов ход от страна на ATI събра десетки журналисти в легендарния затвор Алкатраз, намиращ се на изолиран остров в морето до Сан Франциско, САЩ. Вместо тълпи побеснели затворници (затворът не работи от доста време и е превърнат в туристическа атракция) обаче, журналистите са били посрещнати от организаторите на презентацията в зала от затвора, преработена в типична за Half-Life атмосфера. Това, както и рекламните плакати на Valve, не са били случайни съвпадения, тъй като ATI и Valve си съдействат за промоция, при която втората серия на Half-Life ще е включена като бонус в пакета с безплатен софтуер към retail версиите на новите карти на канадците. На фона на кънтящата из затвора музика на рок-легендата Алис Купър, представители на ATI и основните им партньори от Asus, Sapphire, GigaByte, FIC, GeXCube, Dell и няколко други компании презентираха два нови варианта на Radeon – Radeon 9800 XT и Radeon 9600 XT. В случая XT произлиза от "eXTreme performance", като според официалната информация 9800 XT щял да бъде до два пъти по-бърз от топ-моделите на NVIDIA под някои приложения, включително и Half-Life 2. Разбира се, R360 чипът включва доста подобрения и сам по себе си е доста голям фактор за увеличаване на производителността, но е интересно и до каква степен тясното сътрудничество на ATI с



Valve е причина за тези твърдения... Всичко това ще се изясни в най-скоро време, тъй като, когато държите този брой в ръцете си, по всяка вероятност вече на пазара ще има излезли карти с новите чипове. Asus се очаква да пуснат своите карти около 10 октомври, а останалите производители едва ли ще се бавят много след това.

Другата новина от ATI е силно неочаквана – добре познатото на всички лого със стилизирани слети бели букви на червен фон ще бъде опростено до съвсем нормален текст със същите цветове. На този етап никой не е ясно защо канадците се отказват от суперуспешното си лого, което е почти на две десетилетия, само за да го направят една идея по-четливо, но и няколко пъти по-скучно като дизайн.

Model	RADEON 9800XT 256MB	RADEON 9600XT 128MB	RADEON 9600SE 128MB	RADEON 9200SE 128MB	RADEON 9200SE 64MB
VPU	RADEON 9800XT	RADEON 9600XT	RADEON 9600SE	RADEON 9200SE	RADEON 9200SE
Video Memory	256MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	64MB DDR
Engine Clock	412MHz	500MHz	325MHz	200 MHz	200 MHz
Memory Clock	730MHz (365MHz DDR)	650MHz (325MHz DDR)	400MHz (200MHz DDR)	333MHz (166MHz DDR)	333MHz (166MHz DDR)
RAMDAC	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz
Max. Resolution	2048 X 1536	2048 X 1536	2048 X 1536	2048 X 1536	2048 X 1536
Bus Standard	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X
VGA out port	Standard 15-pin VGA	Standard 15-pin VGA	Standard 15-pin VGA	Standard 15-pin VGA	Standard 15-pin VGA
TV-out port	S-VHS & Composite	S-VHS & Composite	S-VHS & Composite	S-VHS & Composite	S-VHS & Composite
Video-in port	S-VHS & Composite	S-VHS & Composite	--	--	--
DVI-I	YES (Dual DVI)	YES (Dual DVI)	YES (Dual DVI)	--	--
2nd VGA	YES (Dual VGA)	YES (Dual VGA)	YES (Dual VGA)	--	--
ASUS Cooling technology	SmartDoctor & Smart Cooling	SmartDoctor & Smart Cooling	--	--	--
Other ASUS technologies	VideoSecurity II, GameFace, Digital VCR	VideoSecurity II, GameFace, Digital VCR	VideoSecurity II, GameFace	VideoSecurity II, GameFace	VideoSecurity II, GameFace

Intel обявяват Pentium 4 Extreme Edition



На есенния Intel Developer Forum, броени дни преди началото на Computex 2003, беше представен пред масовата аудитория отговорът на Intel на 64-битовата атака на AMD. Новият процесор се нарича Pentium 4 Extreme Edition и също като топ-модела Athlon 64 FX на AMD ще бъде предназначен единствено за най-взискателните потребители. За да се задоволят нуждите им и да се вдигне производителността над нивото на досегашните P4 процесори, P4 Extreme Edition използва единствения възможен, при това доказан при Xeon MP процесорите подход. Вместо да се повишава работната честота на процесора (което е трудно постижимо, като се има предвид, че последните P4 чипове достигат границата на възможностите на 0.13-микронната производствена технология), към почти непромененото Northwood ядро е добавен L3 кеш с размер 2 MB, който работи на пълната честота на ядрото. Процесорът ще работи с 800 MHz Quad Pumped шина и ще използва стандартен Socket 478, което ще позволи лесен ъпгрейд за мераклиите да се изръсят с около $740.

AMD представя Athlon 64 и Athlon 64 FX

На 23 септември AMD обявиха четири нови 64-битови процесора, целещи се в пазара за високопроизводителни настолни системи. Топ-моделът е Athlon 64 FX-51, а останалите модели са Athlon 64 3200+ и мобилните FX 3200+ и 3000+ DTR процесори. Всички те имат по 1MB L2 кеш, 128KB L1 кеш и използват HyperTransport технологията за кому-

никацията с I/O устройствата (напр. AGP картите). Тактовите честоти не са по-високи от тези при сегашните 32-битови чипове на компанията, като FX-51 работи при реална честота 2.2 GHz, 3200+ и 3000+ чиповете пък са съответно на 2.0 и 1.8 GHz. Освен една идея по-голямата тактова честота, основното предимство на FX процесорите ще бъде наличието на двуканален вграден контролер на паметта, докато по-евтините Athlon 64 процесори имат едноканални контролери. Това дава доста голямо предимство в производителността на FX процесорите и обособява три различни класа процесори, които предлага компанията. За ценово-ориентирания сегмент на пазара, колкото и невероятно да звучи, остават сегашните Athlon XP чипове; златната среда се държи от предназначените за обща употреба Athlon 64 чипове, а пък за най-върлите (и богати:)) геймъри и ентусиасти остава единствено Athlon 64 FX...

За GeForce FX 5700 и FX5950



Наскоро се появиха сигурни данни за производителността и спецификациите на видеокарти с NV36 ядро-то, което, както знаете, ще наследи сегашния mainstream-продукт на NVIDIA – FX5600. Всъщност разликите между него и новото ядро са сведени до обичайното повишение на работната честота и преминаването към DDR-II памет. Последната обаче все още ще работи на 128-битова шина – просто за NVIDIA е по-лесно и изгодно от финансова гледна точка да приложат нов тип памети на сегашната шина, отколкото да я разширяват нея самата. Любопитна новост е свободата, с която някои производители ще могат да действат при задаването на тактовите честоти на чиповете в картите си. Albatron например се очаква да пусне своята FX5700 платка с 450 MHz честота на ядрото и 500 MHz за 128-те мегабайта DDR-II памет. Изпълнението на Chaintech обаче се очаква да има работни честоти от 475 MHz и за ядрото, и за паметта. "Импровизации" по темата се очакват и от останалите продукти, което е в ярък контраст с досегашната практика на NVIDIA да разпространява продуктите си в един-единствен или максимум два различни варианта с определени от тях "твърди" спецификации. Очакванията към новия чип са да изкарва резултати от по поне 5000 точки в 3DMark '03. От по-големия брат на NV36 – NV38 – пък се очаква да даде сериозен отпор на ATI Radeon 9800 XT. Проведените от западни журналисти показват, че двете карти са в общи линии на едно ниво, като в някои от случаите напред дърпа картата на ATI, в други – тази на NVIDIA (чието официално име между другото ще бъде FX 5950). На фона на твърденията на ATI за смазващо превъзходство на тяхната карта в голяма част от приложенията (виж по-горната новина), това е доста любопитно...

Intel спират да правят Socket 370 процесори

Според най-новите планове на компанията последният процесор за славната Socket 370 платформа – Pentium III 1.40GHz с 512KB L2 кеш – ще бъде постепенно спрян от производство. Поръчки ще се приемат най-късно до 7 ноември, а доставките на наличните до момента количества ще спрат най-късно до 15 септември 2006.

Тези последни партиди по всяка вероятност няма да се появят на крайния пазар (закъдето процесорът вече е доста остарял...), а ще бъдат предназначени за обслужване на гаранциите по компютрите на големите компании за асемблирани PC-та.

Socket 370 придоби популярност през '99 с пускането на Celeron 366 MHz процесора, а въпросният Pentium III 1.40 GHz с 512 KB кеш се превърна в предпочитан за много хора процесор в края на 2001, когато производителността, която предлагаше, беше конкурентноспособна на някои от доста по-скъпите тогава Pentium 4 процесори.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $11

■ **Celeron 366 MHz**

■ **Описание:**
Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $488

■ **AMD Athlon XP (Barton) 3200+**

■ **Описание:**
Едва ли има нужда да описваме производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - 477

■ **Intel Pentium 4 3.06 GHz (800 MHz FSB)**

■ **Описание:**
Вторият най-скъп процесор на пазара предлага огромна производителност за почитателите на Intel платформата.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $59

■ **Athlon XP (Thoroughbred) 1700+**

■ **Описание:**
Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $33

■ **Elitegroup K7S5A Pro (Socket A)**

■ **Описание:**
Въпреки ниската си цена тази платка предлага нелоша производителност за ограничените финансово.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $245

■ **Asus SK8N (Socket 942)**

■ **Описание:**
Тази нова платка с nForce 3 чипсет представлява единствения (но за сметка на това и много добър) засега избор, в случай че искате да ползвате новия чип на AMD.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - $245

■ **Asus SK8N (Socket 942)**

■ **Описание:**
Тази нова платка с nForce 3 чипсет представлява единствения (но за сметка на това и много добър) засега избор, в случай че искате да ползвате новия чип на AMD.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $106

■ **EPOX 8RDA3+ (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази базирана на nForce 2 дънна платка предлага отлични възможности и някои полезни екстри за всеки ентусиаст, при това на доста изгодна цена.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $30

■ **NVIDIA GeForce2 MX400 (32MB)**

■ **Описание:**
Цената говори за качествата на картата - тя е адски бавна по съвременните стандарти, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

НАЙ-СКЪП — Цена - $541

■ **GigaByte Radeon 9800 Pro (256MB)**

■ **Описание:**
Тази карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $131

■ **Saphire Radeon 9600 (128 MB)**

■ **Описание:**
Отлична карта, предлагаща много добра производителност и солидно количество памет.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $52

■ **Western Digital 20GB**

■ **Описание:**
Най-евтиният диск на пазара предлага скромен обем и прилични характеристики.

НАЙ-СКЪП — Цена - $956

■ **IBM Ultrastar 146Z10 Seagate Cheetah 146 GB**

■ **Описание:**
Отново два диска с еднаква цена, която този път е доста солидна. Не по-малко солидни са и дисковете, които определено не са подходяща лъжица за всяка уста.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $68

■ **Seagate Barracuda 7200.7 60GB**

■ **Описание:**
Този диск на Seagate има много добри характеристики, а цената му е съвсем точна за това, което предлага като обем.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $122

■ **Seagate Barracuda 7200.7+ 120GB (Serial ATA)**

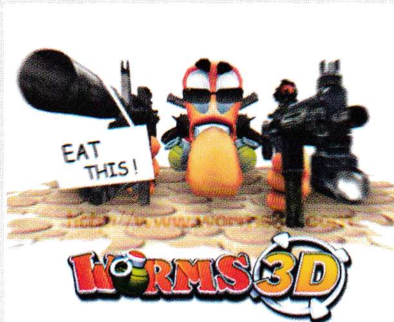
■ **Описание:**
Този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

LOTR: War of the Ring



демо

Worms 3D



демо

Матрицата: Революции



трейлър

DVD



ДЕМО ИГРИ

Empires: Dawn of the Modern World	RTS
Final Fantasy 11	RPG. Benchmark
KnightShift	RPG/RTS
Lords of Everquest	RPG
Lock On: Modern Air Combat	Flight Sim
The Lord of the Rings: War of the Ring	RTS
The Lord of the Rings: The Return of the King	Екшън
Nosferatu	FPS
Worms 3D	Стратегия
Judge Dredd vs. Death	3D екшън
Chaos Legion	3D екшън
Space Empires StarFury	Space Sim
Wings of Honour	Flight Sim

ЦЕЛИ ИГРИ

Notrium	Аркаден екшън
K.O.P.S	Аркаден екшън
PacMan Worlds	Arcade
Sideswipe	Платформен екшън

БОНУСИ

Adobe Acrobat Reader 6	Най-нова версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0b	Най-нов DirectX
QuickTime 6.3	Задължителен за част от клиповете на диска!
WinDVD 5 Platinum	Задължителен за DVD видео-то на диска!

DVD Видео

ФИЛМИ
Матрицата Революции
Властелинът на пръстените: Завръщането на краля
ИГРИ
Max Payne 2
Chrome
Breed
The Lord of the Rings: The Return of the King
Prince of Persia: The Sands of Time

MODs

FIFA 2003: Bulgarian Football League 2.0
Half-Life: Krypton
GTA Vice City: Multi Theft Auto

ПРОГРАМИ

Adv. Registry Optimizer 1.2	Оптимизация на Windows Registry
Avant Browser 8.02	Web Browser
Cockoo Clock 1.7	Оригинален часовник за вашето PC :)
CPUIDMax	Информация за процесора
Global DivX Player 1.9.9.6	DivX Player
Free RIP 2.51	Audio Ripper
My Mix 1.0	DJ програма
Opera 7.2 With Java	Web Browser
Recover My Files 2.0	Възстановява изтрити файлове!
Sandra Standart Max3!	Benchmark и информация за PC-то
Sound Edit Pro 1.2	Звуков редактор
WinBoost 4.44	Настройка на Windows
WinGuard Pro 2003	Предпазва Windows от нежелани промени

ГАЛЕРИЯ

PC Club 27	Целият брой в PDF формат!
PC Club Game Wallpapers vol.37	
Martix Revolutions Screensaver	
Max Payne 2	
Half-Life 2	

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 3.7 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
WarCraft 3: TFT Bonus Map Hellfire	Нова карта за WarCraft 3
WarCraft: TFT 3 Bonus Map Iceforge	Нова карта за WarCraft 3